http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC
Settembre
NUMERO 56

ALL'INTERNO ZAP!

BLASTAR
L'ULTIMO SPARAEFUGGI TARGATO CORE DESIGN

SPECIALE BULLFROG
I NUOVI PROGETTI DEGLI AUTORI DI SYNDICATE

ALONE IN THE DARK 2
LE PRIME IMMAGINI E UN'INTERVISTA ESCLUSIVA

ALIEN BREED 2 E ZOOL 2
CONTINUANO I DIARI

XENIA EDIZIONI

Anno V Numero 56 - Settembre 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE ORIGINAL

Micro Machines

SCALE MINIATURES

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

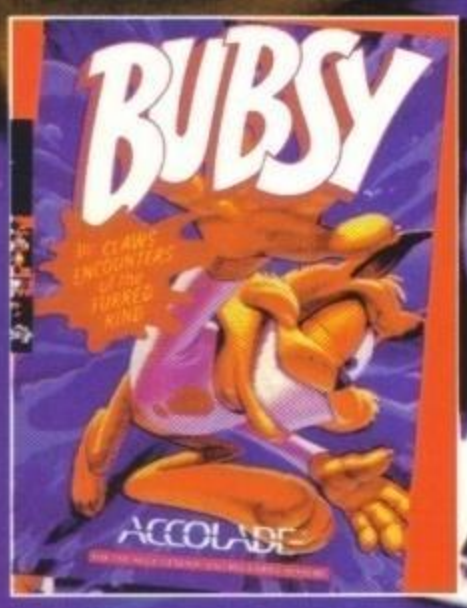
MORTAL KOMBAT

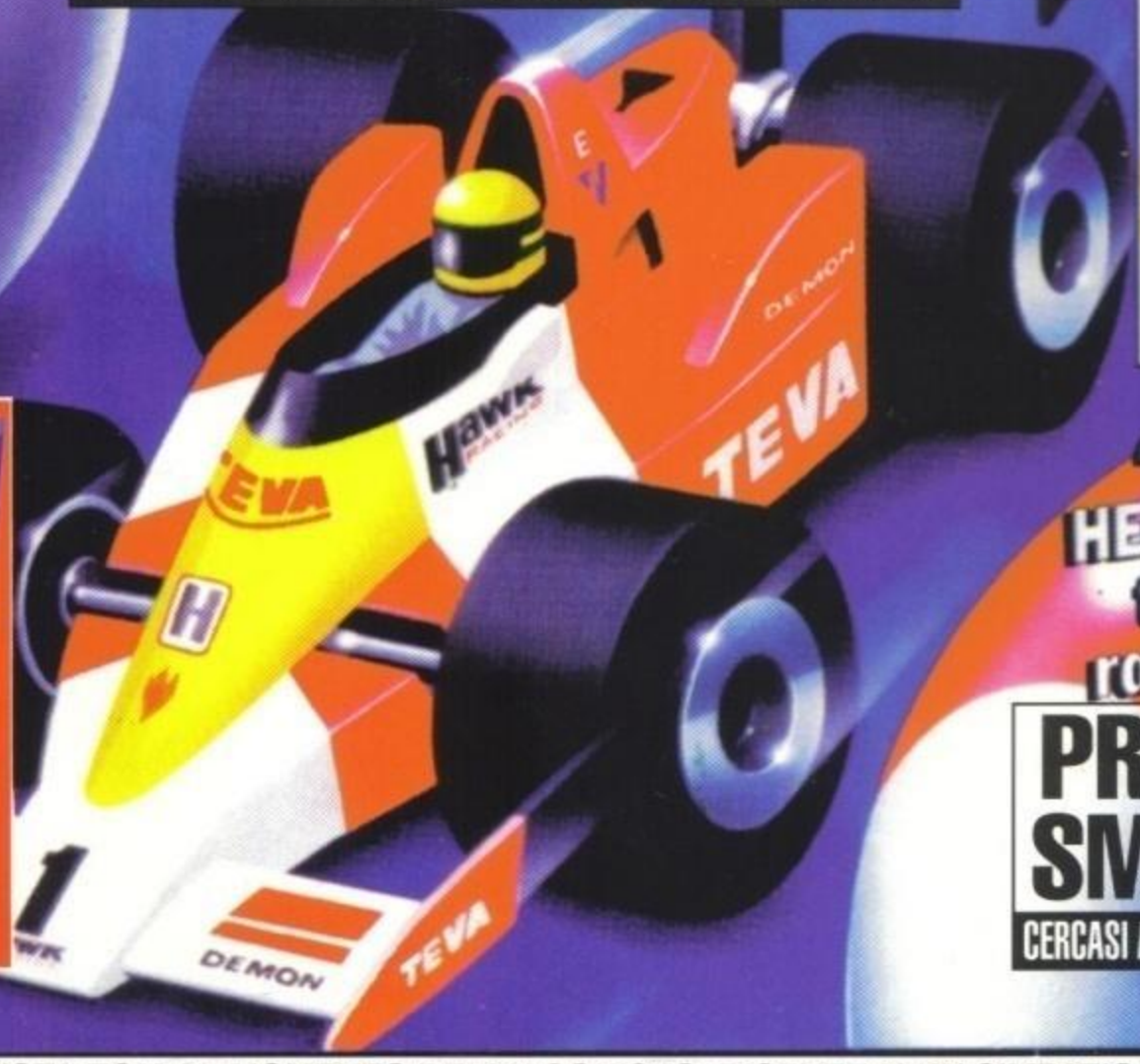
DISPONIBILI

TUTTE LE ULTIME NOVITA'!

16-BIT CARTRIDGE

MEGA GAME





"Includes HEAD TO HEAD two player racing option"

PRESENTI SMAU '93

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE

MENZIONA LA RIVISTA TGM AL MOMENTO DELL'ACQUISTO, RICEVERAI UN SIMPATICO OMAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

Emozioni Virtuali

Software & games

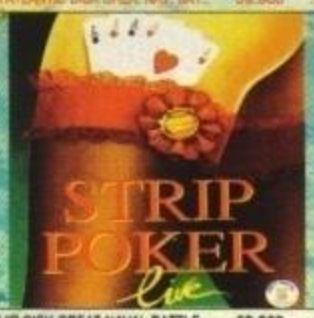
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	.....
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II *	.....	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK *	59.900	.....
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALIEN BREED 2 (IL DIARIO) *	TEL.	.....
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY *	129.900	109.900
ARABIAN NIGHTS *	.....	49.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900

ASHES OF EMPIRE	99.900	.....
ATAC	99.900	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	169.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA *	149.000	.....
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
A - TRAIN	99.900	99.900
A - TRAIN CONSTRUCTION SET *	49.900	49.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III *	.....	TEL.
BARD'S TALE COSTRUCTION SET	.....	89.900
BART VS. THE WORLD *	.....	TEL.
BATMAN IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000 *	99.900	.....
BC KID *	.....	TEL.
BEAVERS	.....	49.900
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR *	TEL.	.....
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLADE OF DESTINY *	119.900	119.900
BODY BLOWS	.....	69.900
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE *	89.900	.....
CAESAR *	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR & DRIVER	89.900	.....
CARRIERS AT WAR	99.900	.....
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT II *	129.900	.....
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	.....
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC 5 *	TEL.	.....
CHUCK ROCK II	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1 *	79.900	.....
COMBACT AIR PATROL *	.....	TEL.
COOL WORLD	.....	49.900
CREATURES	.....	59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT *	159.900	.....
CYTRON	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	.....
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DAY OF THE TENTACLE *	TEL.	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	.....

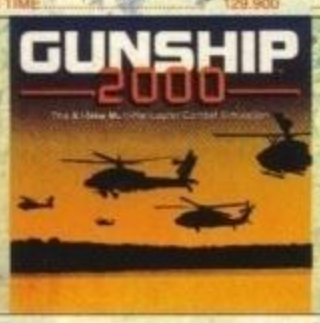
"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI!
QUEEN COMPUTER: LA SOLO
PROGRAMMI ORIGINALI!"

TITOLO	IBM	AMIGA
DE LUXE PAINT IV *	.....	189.000
DESERT STRIKE *	.....	69.900
DOGFIGHT	139.900	.....
DOMINIUM	109.900	99.900
DRAGON'S LAYR III	99.900	89.900
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE	79.900	.....
DUNE II (ITA) *	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
D - DAY *	99.900	99.900
ECOQUEST 2 *	109.900	.....
EL FISH *	89.900	.....
ELVIRA 2	89.900	.....
EMPIRE DE LUXE	129.900	.....
ENSEMBLE 1.2	199.000	.....
ENTITY *	.....	TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	.....
ESPANA THE GAMES 92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *	.....	79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL.
F1 CHALLENGE *	TEL.	.....
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	.....
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F19 STEALTH FIGHTER *	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FIELDS OF GLORY *	129.900	.....
FIRE & ICE	.....	49.900
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK *	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS *	119.900	.....
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	.....
GOAL (KICK OFF III) *	.....	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAND SLAM BRIDGE II *	99.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT. *	59.900	.....



SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLE	59.900	.....
GUNSHIP 2000 *	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	.....
HARPOON 1.2.1.	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HEROES OF THE 357 TH	79.900	.....
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL.	.....
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS *	119.900	.....
HUMAN RACE *	TEL.	TEL.
INCA	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INTERNATIONAL OPEN GOLF *	69.900	.....
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
KGB	89.900	.....
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA *	69.900	.....
LANDS OF LORE *	TEL.	.....
LAURA BOW II	99.900	.....
LEEDS UNITED	.....	49.900
LEGEND II (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND CLASSIC *	49.900	39.900
LEGEND OF KIRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF MYRA	59.900	.....
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II *	89.900	69.900
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL	49.900	.....
LORD OF THE RINGS II	99.900	.....
LOST IN TIME *	129.900	.....



LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON *	39.900	39.900
MAELSTROM	TEL.	.....
MANIAC MANSION (KIXX XL)	39.900	39.900
MANTIS	129.900	.....
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY *	89.900	.....
MORPH *	.....	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *	.....	89.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	.....
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS *	59.900	.....
PACIFIC ISLANDS II	79.900	.....
PC ASTROLOGIA *	149.000	.....
PC AUTO *	189.000	.....
PC COSMOS *	109.000	.....
PC UOMO *	169.000	.....
PIRATES	39.900	.....
POOL	.....	69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWER MONGER	89.900	69.900
POWER MONGER WORLD WAR I DATA DISK	.....	49.900
PREISTORIK II *	69.900	TEL.
PREMIER MANAGER *	79.900	.....
PRIME MOVER	.....	TEL.
PRINCE OF PERSIA	.....	24.900
PRINCE OF PERSIA 2 *	99.900	.....
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
PUTT PUTT	89.900	.....
QUEST FOR GLORY 3 *	109.900	.....
RAGNAROK	TEL.	.....
RAMPART	69.900	.....
REACH FOR THE SKIES *	99.900	89.900
RED ZONE	.....	89.900
RETURN OF THE PHANTOM *	129.900	.....
RINGWORLD *	109.900	.....
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOD *	89.900	.....
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	89.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	TEL.	.....
SCRABBLE (SCARABEO) *	109.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III	.....	69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	.....
SHADOW PRESIDENT *	159.900	.....
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	.....
SIEGE	89.900	.....
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	.....	89.900
SIM FARM *	TEL.	.....
SIM LIFE	99.900	.....
SLEEPWALKER	49.900	39.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SMASH	.....	49.900
SOCCER KID *	.....	TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	.....
SPACE HULK *	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS *	99.900	.....
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V	119.900	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	.....
SPACEWARD HO! *	129.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPECIAL FORCES	99.900	.....
STAR CONTROL II	99.900	.....
STAR LEGIONS	99.900	.....
STARTREK	99.900	.....
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	119.900	.....
STRIKE COMMANDER S.A.P. *	79.900	.....
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUB *	TEL.	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SUPERHERO *	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE *	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEAM SUZUKI	29.900	.....
TERMINATOR 2029 *	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE COMPLETE CHESS SYSTEM *	99.900	.....
THE DARK HALF *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE LOST VIKINGS *	89.900	.....
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	.....
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE WALKER *	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TORNADO *	99.900	.....
TOTOTREK II	.....	99.000
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	119.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	119.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	129.900	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
V FOR VICTORY	109.900	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
V FOR VICTORY III *	129.900	.....
VALHALLA *	TEL.	.....
VEIL OF DARKNESS	119.900	.....
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	.....
WACKY FUNSTERS *	TEL.	.....
WAR IN THE GULF *	89.900	89.900
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 *	149.900	.....
WEEN	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE *	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WING COMMANDER II	99.900	.....
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	.....
WOODY'S WORLD *	.....	TEL.
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WORLDS OF LEGENDS *	89.900	89.900
W. W. F. II	49.900	49.900
XENOBOTS	79.900	.....
X - WING	119.900	.....
ZOOL	79.900	49.900

OFFERTA KARAOKE

KIT KARAOKE AMIGA *199.000
KIT KARAOKE VHS *199.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L. .....
- ☐ GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

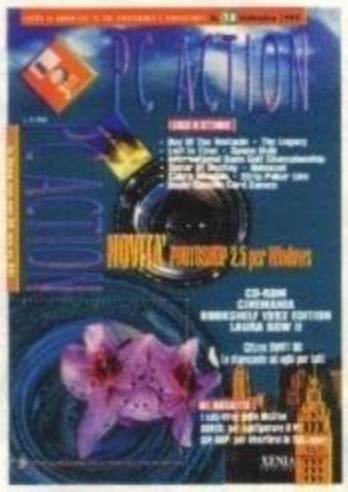
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

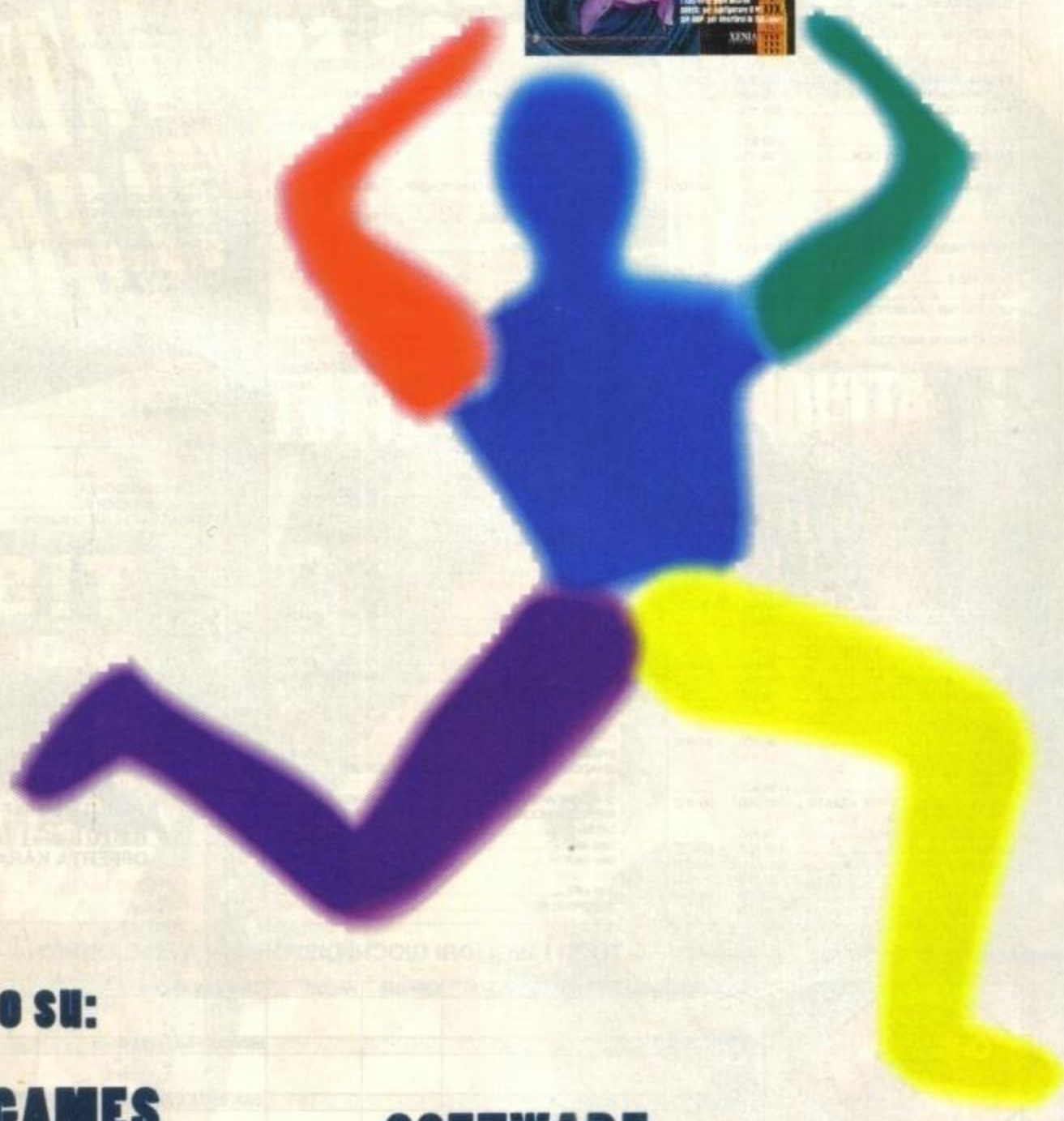
IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA
SE HAI UN PC
TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te
A SOLE L. 9.900
CON Dischetto DA 3 1/2





Tutto su:

GAMES
SOFTWARE
UTILITIES
NEWS
HARDWARE

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

TUTTI INSIEME, PALLA AL CENTRO

SETTEMBRE, UN MESE IMPORTANTE... LE VACANZE ESTIVE VOLGONO INESORABILMENTE AL TERMINE, LA SCUOLA SI APPRESTA A RIAPRIRE I SUOI BATTENTI, IL CAMPIONATO DI CALCIO ESORDISCE NELLA SUA LUNGA STAGIONE AGONISTICA, E TUTTE LE ATTIVITÀ RIPRENDONO LA LORO "CONFIGURAZIONE STANDARD".

FRA QUESTE, SE VOGLIAMO, È POSSIBILE INSERIRE ANCHE IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI CHE, USCITO DAL LETARGO DEI MESI PIÙ CALDI, SI APPRESTA AD AFFRONTARE LA SUA LUNGA CAVALCATA VERSO IL PROSSIMO NATALE, DA SEMPRE PORTATORE DI LUCCICANTI NOVITÀ E USCITE DI GRANDE RICHIAMO.

PREVISIONI PER QUESTA NUOVA ANNATA? DIFFICILE A DIRSI. L'AMIGA AVRÀ VERAMENTE IMBOCCATO UN BINARIO MORTO, COME TALUNI AFFERMANO? IL PC È DESTINATO A DIVENTARE L'UNICO PROTAGONISTA INCONTRASTATO? MA QUALE PC... IL PENTIUM? E LE CONSOLE? PROSEGUIRANNO LA LORO APPARENTEMENTE INARRESTABILE ASCESA? OPPURE IL VERTICE ASCENDENTE DELLA PARABOLA È STATO GIÀ RAGGIUNTO, COME ALCUNI AFFERMANO, O ALMENO SPERANO? E IL CD, SARÀ LUI IL SUPPORTO PRINCIPE? OPPURE IL 3DO, RIUSCIRÀ VERAMENTE A SBARAGLIARE LA CONCORRENZA MULTIMEDIALE?

BAH... TUTTE DOMANDE ALLE QUALI NON È POSSIBILE DARE UNA RISPOSTA, ALMENO PER ADESSO, E CHE QUINDI LASCIAMO IN SOSPESO IN ATTESA CHE SIANO LE CIRCOSTANZE A PARLARE DA SOLE.

NEL FRATTEMPO VI RICORDO CHE ALL'INIZIO DI SETTEMBRE SI TIENE COME TUTTI GLI ANNI L'ECTS AUTUNNALE, DA SEMPRE TAPPA FONDAMENTALE DELL'INTERA STAGIONE VIDEOLUDICA, E DEL QUALE CI OCCUPEREMO IN MODO DETTAGLIATO SUL PROSSIMO NUMERO.

DETTO QUESTO NON MI RIMANE CHE LASCIARVI NELLE MANI DI UN NUMERO CHE, NONOSTANTE LE VACANZE DI MEZZO, CI SEMBRA COMUNQUE RICCO DI ANTICIPAZIONI E RECENSIONI IMPORTANTI, BUON PROSEGUIMENTO.

MAX REYNAUD

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. (02) 26.000.143 **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70% **ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

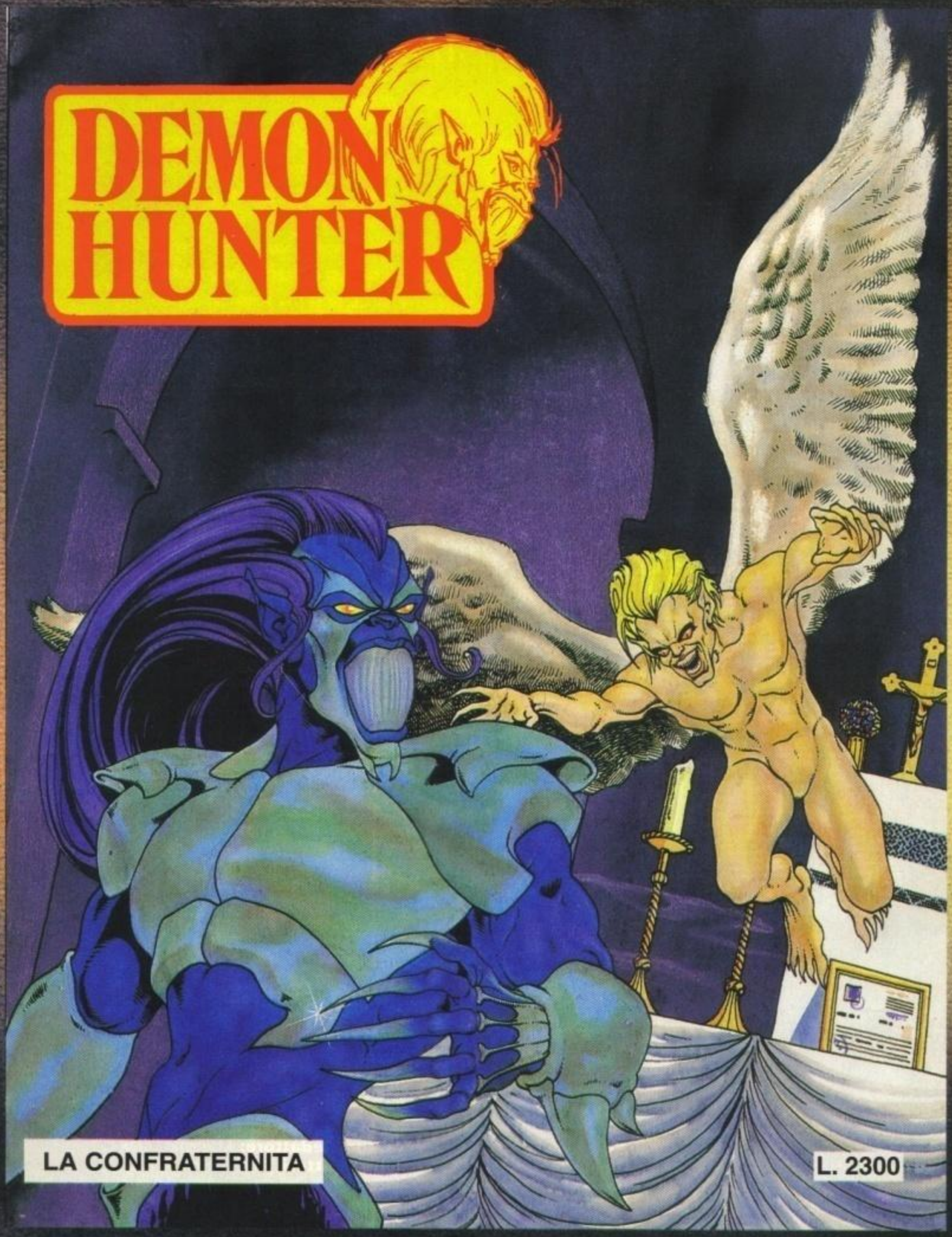
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA NUOVA AFFASCINANTE AVVENTURA VI ATTENDE

IN EDICOLA



"DEMONHUNTER CONTRO L'ANGELO DELLA NOTTE"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	54
TIPS	51
DIARY	108
CD-I	114
BOARDGAMES	118
CONSOLEMANIA	122
THE MUSIC MACHINE	124
TGM MOVIE	126
TALENT SCOUT	130
TGM MAIL	135

AMIGA		PC	
BLASTAR	54	BLADE OF DESTINY	84
BLOB	61	BLUE FORCE	87
GUNSHIP 2000	103	FIELDS OF GLORY	75
NICKY BOOM 2	80	RAGS TO RICHES	90
PROJECT-X	105	RETURN OF THE PHANTOM	62
SIM LIFE	101	SENSIBLE SOCCER	95
SYNDICATE	98	TORNADO	57
WHALE'S VOYAGE	51	WHALE'S VOYAGE	51

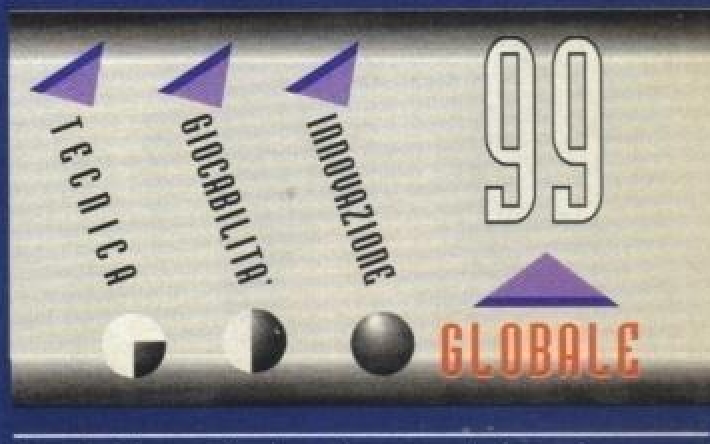
Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, ...ano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.



Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

VERSIONI COMPACT

Fra le numerose riedizioni su CD-Rom di titoli già usciti sul mercato nei mesi passati, vi segnaliamo: Eye of the Beholder III, Gobliiins (con il parlato anche in italiano), e Indiana Jones IV.

NUOVI ARTISTI CERCASI

L'Associazione Culturale Tecnopolis rende noto che il 4 di Dicembre prossimo si terrà la fase finale di Pixel Art Expo' Roma '93, il nuovo Concorso Internazionale di Elaborazioni Grafiche e Composizioni Musicali su Personal Computer in Tempo Reale.
Per ulteriori informazioni potete rivolgervi all'Associazione Culturale Tecnopolis, Viale Gorizia 20 - 00198 Roma.

SSI SEMPRE IN GUERRA

Nuovo e complessissimo simulatore bellico in arrivo sui vostri PC. Si chiama Clash of Steel e sarà ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale, data la natura estremamente tecnica del programma è un titolo indicato ai soli amanti del genere wargame.

LA FLAIR SI CANDIDA PER L'OSCAR

Dopo il grande successo di Trolls alla Flair ci riprovano con un seguito che non viene considerato tale. Il nuovo gioco si chiamerà infatti Oscar e, come testimonia l'immagine qui pubblicata, vanta più di una similarità con il precedente titolo della casa inglese. Il programma dovrebbe essere presto disponibile. Fra gli altri titoli in lavorazione vi segnalo anche un misterioso Surf Ninjas, di cui parleremo il mese prossimo.

Graffiti

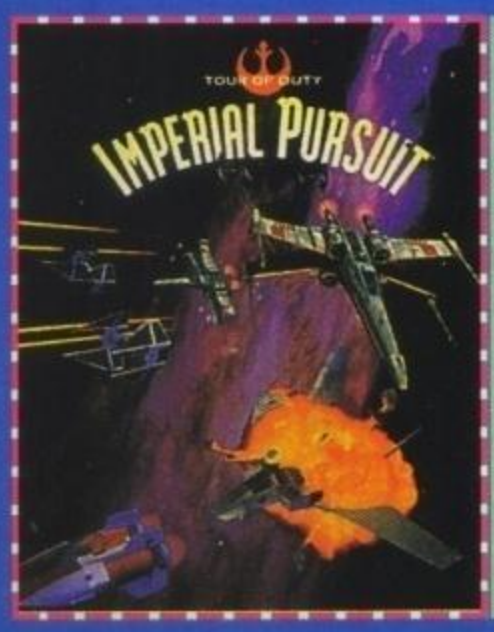
GRAFFITI GRAFFIANTE

E' probabilmente una delle notizie più importanti per quanto riguarda le vicende del software italiano, e quindi ve la comunichiamo con massima soddisfazione. Mech Commander, lo strepitoso progetto della Graffiti, di cui ci siamo più volte occupati nei numeri scorsi, e di cui torneremo a parlare molto presto, ha un suo publisher ufficiale... La Virgin! Che ne curerà la distribuzione in tutto il mondo. Complimenti, gran colpo!

Virgin GAMES

IL SEGUITO DI MECHWARRIOR!

Sarà sottotitolato The Clans e l'Activision conta di lanciarlo sul mercato entro Natale. Da quelle poche immagini che abbiamo visionato sembra promettere molto bene, vedremo...



IMPERIAL PURSUIT

Disponibile in tutti i negozi il primo data-disk per lo splendido X-Wing. Oltre alla possibilità di pilotare un numero maggiore di incrociatori ribelli, sono stati anche inserite nuove e spettacolari animazioni.

OLTRE OGNI FRONTIERA

Con circa un anno di ritardo sembra proprio che l'attesissimo seguito di Elite sia ormai arrivato in dirittura finale, facendo i debiti scongiuri dovremmo potervi presentare la recensione sul numero prossimo.

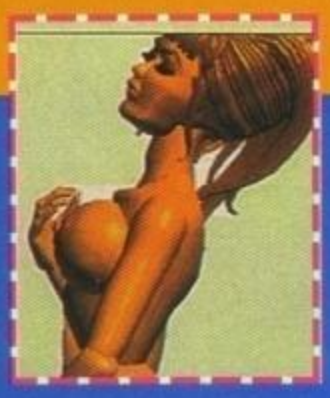
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

BOMBE VIRTUALI

In arrivo per la fine dell'anno due interessanti avventure a sfondo sexy disponibili su CD-Rom per Macintosh e PC. Entrambi sono prodotti dall'americana Reactor, e si chiamano rispettivamente Virtual Valerie 2 e Donna Matrix.



POLVERE DI STELLE

Ricordate il mitico Asteroids? Bene, perché la neonata Bloodhouse ha in cantiere una riedizione al passo con i tempi, il suo nome è Stardust.

SCACCHI STELLARI

Ecco una prima immagine tratta da un'incredibile simulazione scacchistica presto in commercio: Star Wars Chess. La recensione presto su queste pagine.

INTRIGHI MONDIALI

Cosa ci farà Pond in mezzo a Clinton ed Eltsin? Boh, chi può dirlo... La soluzione del mistero nei prossimi numeri.

CIVIL WAR!

No, la splendida canzone dei Guns non c'entra... E' il titolo del nuovo lavoro di quel geniaccio di Sid Meir. Preparatevi, naturalmente, a un nuovo e imperdibile capolavoro, anche se difficilmente potrete giocarci prima del 1994.

UN TENTACOLO IN ITALIANO

Day of the Tentacle, l'ultima spassosissima avventura grafica della Lucas è disponibile nei negozi anche in italiano. Ad occuparsi personalmente della traduzione è stata come sempre la CTO di Bologna.

NOVITA' A EURODISNEY!

Dal 1 Luglio scorso una nuova attrazione è stata aperta al parco di divertimenti più grande d'Europa. Dopo l'imperdibile Star Tours è infatti ultimato anche l'Astroport Service Interstellar, un rivoluzionario centro spaziale contenente cinque nuove e sensazionali attrazioni futuristiche. Assolutamente da non perdere!

NUOVAMENTE IN CAMPAGNA

Già da tempo reperibile anche questo primo data-disk per l'interessante simulatore bellico dell'Empire. Il suo titolo è From North Africa To Northern Europe.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN AUTUNNO CARICO DI DIVERTIMENTO ...

CADARIO

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

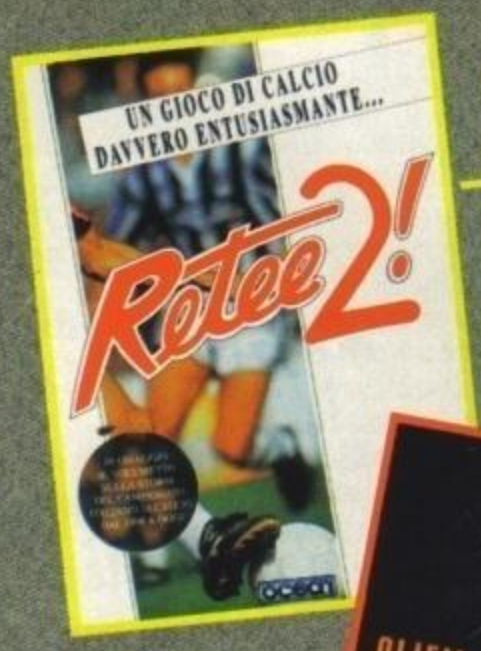
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

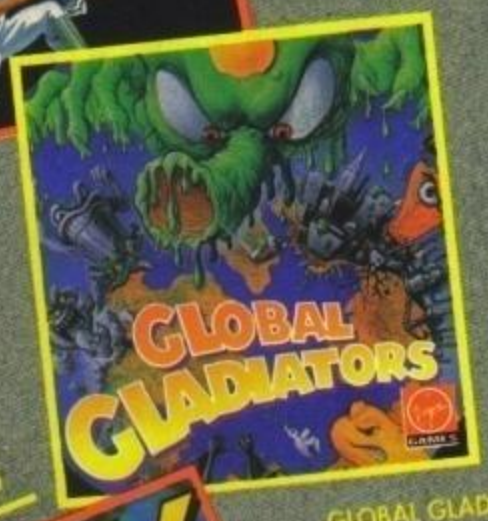
CON

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

BODY BLOWS
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO



RETEE 2 !
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO



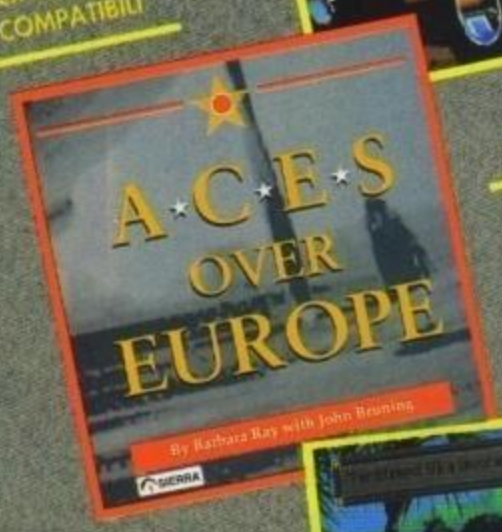
GLOBAL GLADIATORS
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO

ALIEN BREED
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO

GOAL !
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO

OVERDRIVE
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO

ACES OVER EUROPE
IBM PC & COMPATIBILI



APOCALYPSE
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO

KING'S QUEST VI
IBM PC & COMPATIBILI
PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

UTIL DIVIL
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

NEL PROSSIMO NUMERO ... L'ELENCO DEI PUNTI - VENDITA PRESSO I QUALI TROVARE I GRANDI GIOCHI DELL'AUTUNNO!

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTE BULLFROG!

Dopo il successo di Syndicate non si sono certo riposati sugli allori: il team capitanato da Peter Molyneaux, responsabile di alcuni tra i concept più interessanti della storia dei videogiochi, ritorna sulla scena con tre titoli in una volta sola. Allacciate le cinture!

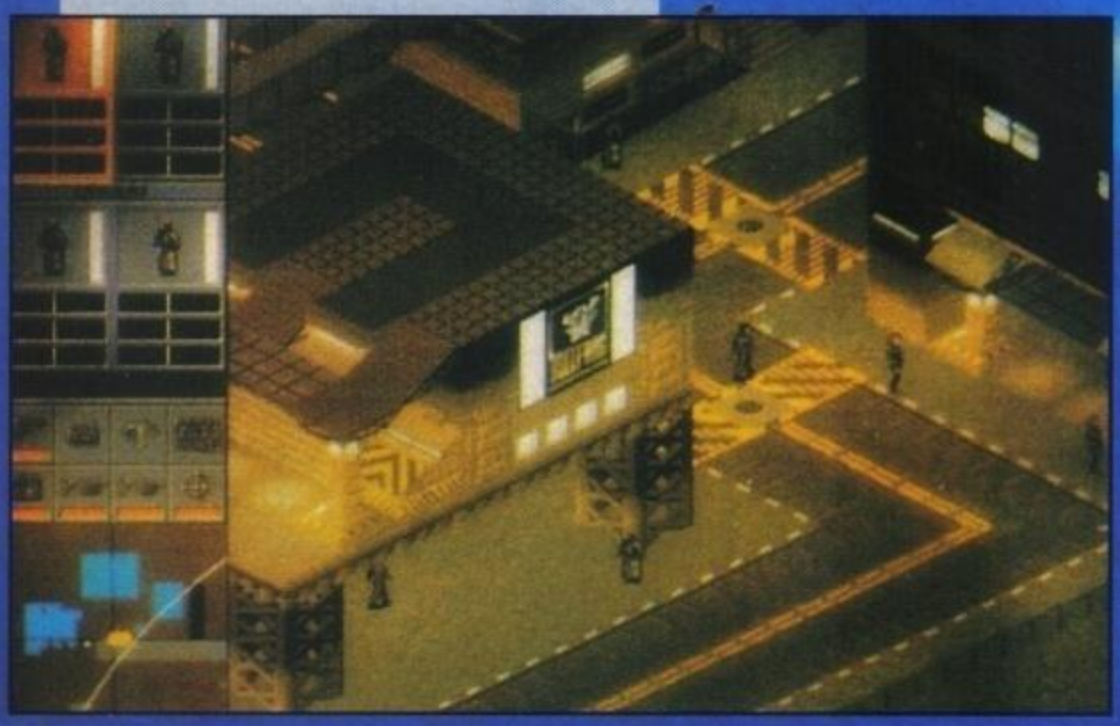
BULLFROG PRODUCTIONS LTD

IL PASSATO DEI BULLFROG, FORMATISI NEL LONTANO 1985 È COSTELLATO DALLA PRODUZIONE DI TUTTA UNA SERIE DI VERE E PROPRIE "PIETRE MILIARI": L'OBBIETTIVO DI QUESTI RAGAZZONI, CAPITANATI DAL BALDO PETER MOLYNEUX (CHE, PER LA CRONACA, SI PRONUNCIA MOLINIU) ERA "CREARE QUALCOSA DI COMPLETAMENTE NUOVO E DIFFERENTE" E DI "AVVICINARSI AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI IN UNA MANIERA FRESCA E INEDITA" (PAROLE DI PETER). L'ORIGINALITÀ È LA LORO META, E DESIDERANO CREARE GIOCHI CHE NESSUNO HA MAI SEMPLICEMENTE PREVISTO. UNA DELLE PRIME COSE CHE FECERO PERÒ NON C'ENTRAVA NIENTE COI GIOCHI: SI TRATTAVA DI ADRUM, UN PICCOLO "SIMULATORE DI BATTERIA" CHE FECE LA GIOIA DEI PERCUSSIONISTI PIÙ INCALLITI MA CHE VENNE DIMENTICATO POCO TEMPO

DOPO. IL SUCCESSO VERO E PROPRIO ARRIVÒ CON L'INTRAMONTABILE POPULOUS, CONVERTITO SU TUTTI I MAGGIORI FORMATI. L'INEDITA SITUAZIONE "DIVINA" DOVE IL GIOCATORE PREPARAVA L'AMBIENTE NEL QUALE SI SAREBBERO AGGIRATI DECINE DI OMUNCOLI SENZA PERALTRO POTERLI CONTROLLARE CATTURÒ IMMEDIATAMENTE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO E DIEDE IL VIA A UN NUOVO GENERE DI VIDEOGIOCHI. DOPO TITOLI PIÙ "RILASSATI" TIPO FLOOD (UN SIMPATICO PLATFORM CON DELLE CARATTERISTICHE INEDITE), IL SECONDO VERO "COLPO" FU POWERMONGER, UN GIOCO DI STRATEGIA MILITARE TECNICAMENTE MOLTO COMPLESSO, CON DELLE IDEE PIUTTOSTO NUOVE E IN GENERALE DAVVERO MOLTO BUONO. UN'ALTRO SUCCESSO FU LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE CONTEMPORANEAMENTE VIA CAVO: I BULLFROG SONO CONVINTI DEL FATTO CHE UN UMANO È SEMPRE E COMUNQUE PIÙ STIMOLANTE DI UN COMPUTER, E CHI SIAMO NOI PER DARGLI TORTO? COMUNQUE NON HANNO MAI CONOSCIUTO SHIN.

POPULOUS II RAPPRESENTÒ LA RISPOSTA DEI BULLFROG

A TUTTI QUELLI CHE CONTINUAVANO A CHIEDERE UN SEGUITO "UFFICIALE" DEL PRIMO, INDIMENTICABILE, GIOCO NONOSTANTE LA PRESENZA DEL SUCCITATO POWERMONGER: TRENTACINQUE EFFETTI GRAFICI PER RAPPRESENTARE CATACLISMI DIVINI E NON INSIEME A DELLE IDEE TOTALMENTE NUOVE SOPPIANTARONO QUASI COMPLETAMENTE I "MISERI" SEI EFFETTI DI POPULOUS E IL SUO STILE DI GIOCO "LIMITATO". L'ULTIMO, GRANDE PROGETTO IN ORDINE DI TEMPO È STATO SYNDICATE, IL CAPOLAVORO "MAFIA-ORIENTED" DIVISO TRA AZIONE E TATTICA VIOLENTO ALL'INVEROSIMILE E PERFINO CONVERTITO CON SUCCESSO SU AMIGA (CERCATEVI L'UPDATE SU QUESTO STESSO NUMERO). E POI? BEH, I BULLFROG PUNTANO IN ALTO... IL LORO OBBIETTIVO È ORA DI SVILUPPARE NUOVE IDEE E NUOVE TECNOLOGIE. SENZ'ALTRO CON I LORO PRODOTTI CHE ANDIAMO ORA A PRESENTARVI SI STANNO MUOVENDO NELLA DIREZIONE GIUSTA...



http://www.oldgamesitalia.net/

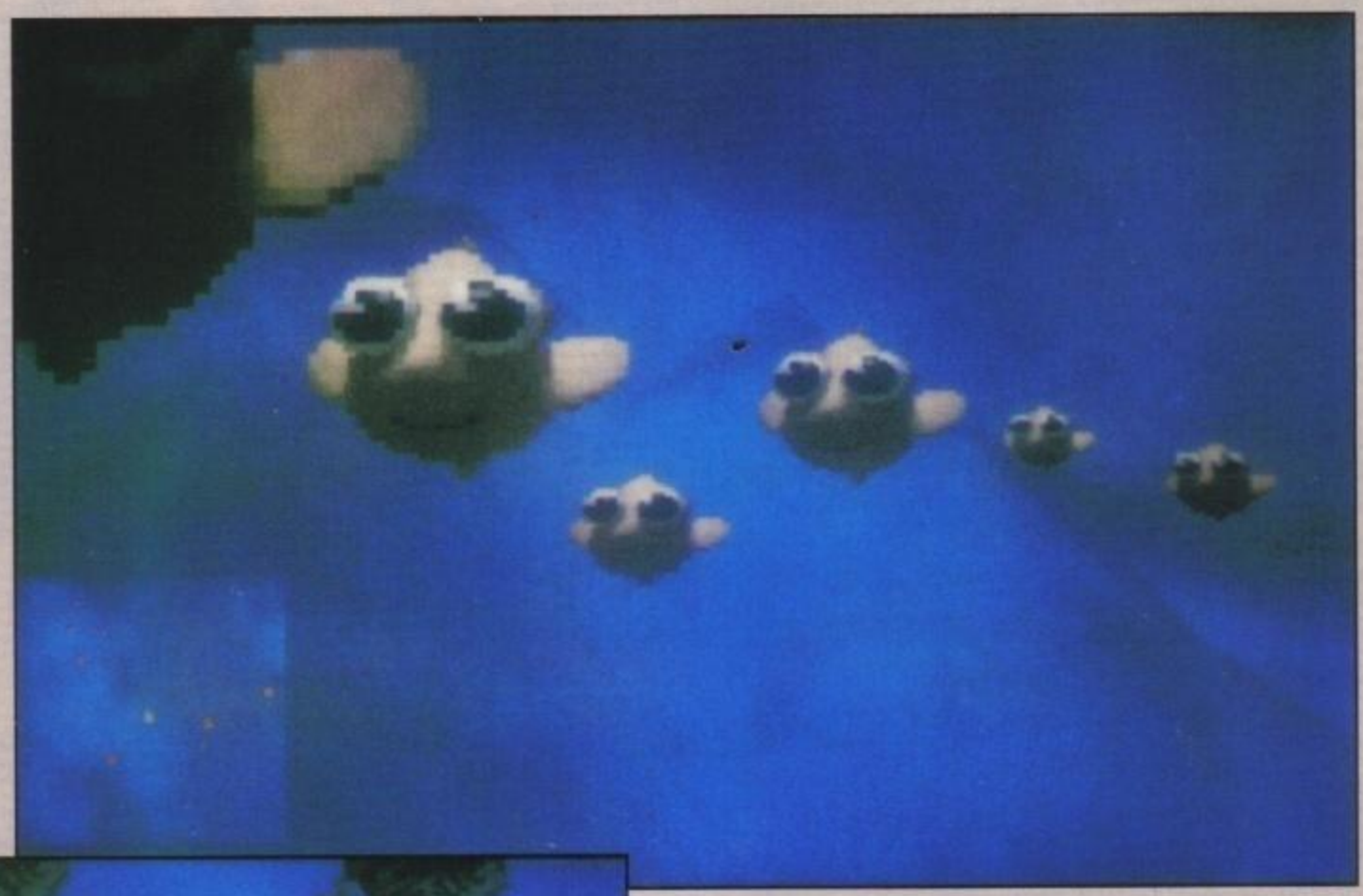
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CREATION

PREVIEW

NEL PRIMO DEI PROGETTI CHE ANDIAMO ORA A PRESENTARE, IL GIOCATORE, COME AL SOLITO, È IMPEGNATO NELLA "CREAZIONE" DI UN AMBIENTE PER FAR PROSPERARE UNA O PIÙ FORME DI VITA... O ALMENO COSÌ SEMBRA DA QUELLO CHE ABBIAMO POTUTO VEDERE, VISTO CHE CON QUESTI "GIOCHI ALTERNATIVI" NON SI PUÒ MAI ESSERE SICURI DI NIENTE. CREATION È "NATO" QUANDO I RAGAZZI DELLA BULLFROG SONO ANDATI PER LA PRIMA VOLTA A FARE DELLE IMMERSIONI (AVETE PRESENTE, NO? MUTA, CINTURA CON I PESI, BOMBOLE... MA DAI, QUELLA ROBA LÌ...)



E SONO RIMASTI COLPITI DA QUELLO CHE AVEVANO VISTO. IL GIOCO TENTA DI CATTURARE IL FEELING DI QUELLE ESPERIENZE GRAZIE A DISTESE DI STRANE PIANTE SUL FONDO, RILIEVI DI OGNI SORTA E VERI E PROPRI BRANCHI DI PESCI D'OGNI SORTA (MA PENSO LO POSSIATE VEDERE DA SOLI DALLE FOTO).

CREATION SI "MUOVE" IN MANIERA INCREDIBILE ED È DECISAMENTE SPETTACOLARE: DURANTE UNA DIMOSTRAZIONE SONO STATE LANCIATE DELLE STRANE SFERE COLORATE SUL FONDO, C'È STATO UN ROMBO E IL FONDALE (MARINO, NON NEL SENSO DI "BACKGROUND") SI È MODIFICATO COME SE CI FOSSE STATO UN TERREMOTO ED È SALTATO SU UNA SPECIE DI VULCANO/ MONTAGNA CON TANTO DI CREPE... STUPENDO! GUSTATEVI LE FOTO E PASSIAMO AL PROSSIMO TITOLO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGIC CARPET

QUANDO COMPARIRONO LE PRIME FOTO DI QUESTO GIOCO MOLTI PENSARONO A UN SEMPLICE "ESERCIZIO DI STILLE" OTTENUTO CON UN PROGRAMMA TIPO DPAINT. IL PRIMO NOME ASSOCIATO ALLE IMMAGINI FU POPULOUS VILLAGE, MA ORA LE COSE SONO CAMBIATE COMPLETAMENTE: DOPO PRINCE OF PERSIA E ALADDIN, LE MILLE E UNA NOTTE TORNANO SUI NOSTRI COMPUTER CON MAGIC CARPET. ALLORA... VISTO IN MOVIMENTO

SEMBRA UNA SPECIE DI STRIKE COMMANDER, CON DEI PAESAGGI REALISTICI E CREDIBILI CHE SI MUOVONO IN MANIERA ESTREMAMENTE FLUIDA (NON ABBIAMO INFORMAZIONI SULLA MACCHINA UTILIZZATA). AL POSTO DEL SOLITO F-QUALCOS'ALTRO, PERÒ, SI DEVONO GESTIRE I MOVIMENTI DI UN TIZIO IN PIEDI SU UN TAPPETO VOLANTE, TIZIO CAPACE DI LANCIARE FIAMME E INCANTESIMI VARI VERSO NEMICI D'OGNI SORTA. DA VEDERE È QUALCOSA D'INCREDIBILE... E NON È ESATTAMENTE IL TIPICO GIOCO BULLFROG. LE FOTO NON RENDONO CERTO GIUSTIZIA AL GIOCO, MA SAPPIATE CHE POTRETE SVOLAZZARE ALLEGRAMENTE SU MARI, MONTI, VALLATE E CHI PIÙ NE HA PIÙ NE METTA. IL PROSSIMO...

http://www.oldgamesitalia.net/

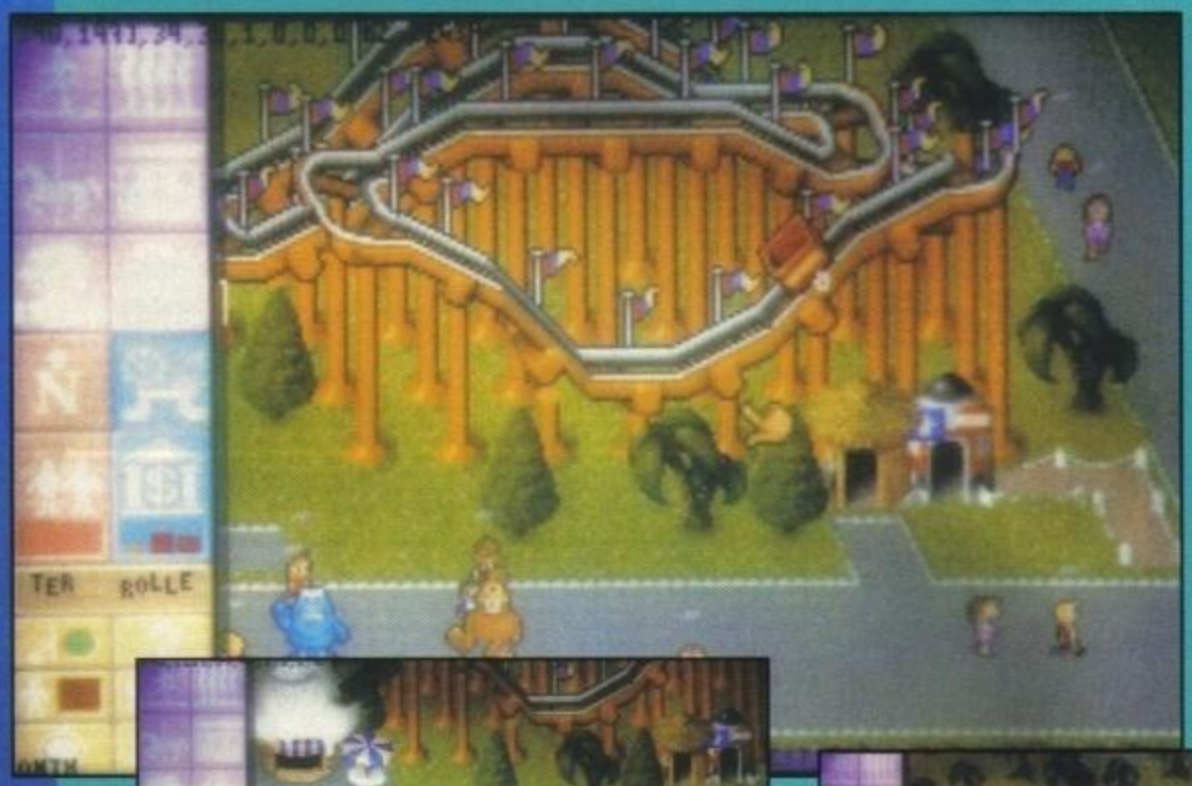
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEME PARK

PREVIEW

DEI TRE GIOCHI ILLUSTRATI IN QUESTE PAGINE, THEME PARK È PROBABILMENTE IL MENO COINVOLGENTE E SPETTACOLARE, MA NON È COMUNQUE DA SOTTOVALUTARE: SI TRATTA IN PRATICA DI UNA VERSIONE RIDOTTA DI SIM CITY DEDICATA COMPLETAMENTE AI LUNA-PARK (NOTI APPUNTO COME THEME-PARK IN INGLESE... A QUESTO PROPOSITO MI TORNA IN MENTE UNA RECENSIONE MAI PUBBLICATA DI MAX CHE... MA LASCIAMO PERDERE). POTRETE GESTIRE OGNI SINGOLO ASPETTO, DAL TIPO DI ATTRAZIONI DA INSERIRE AL PREZZO DEL BIGLIETTO DI QUESTE ATTRAZIONI,



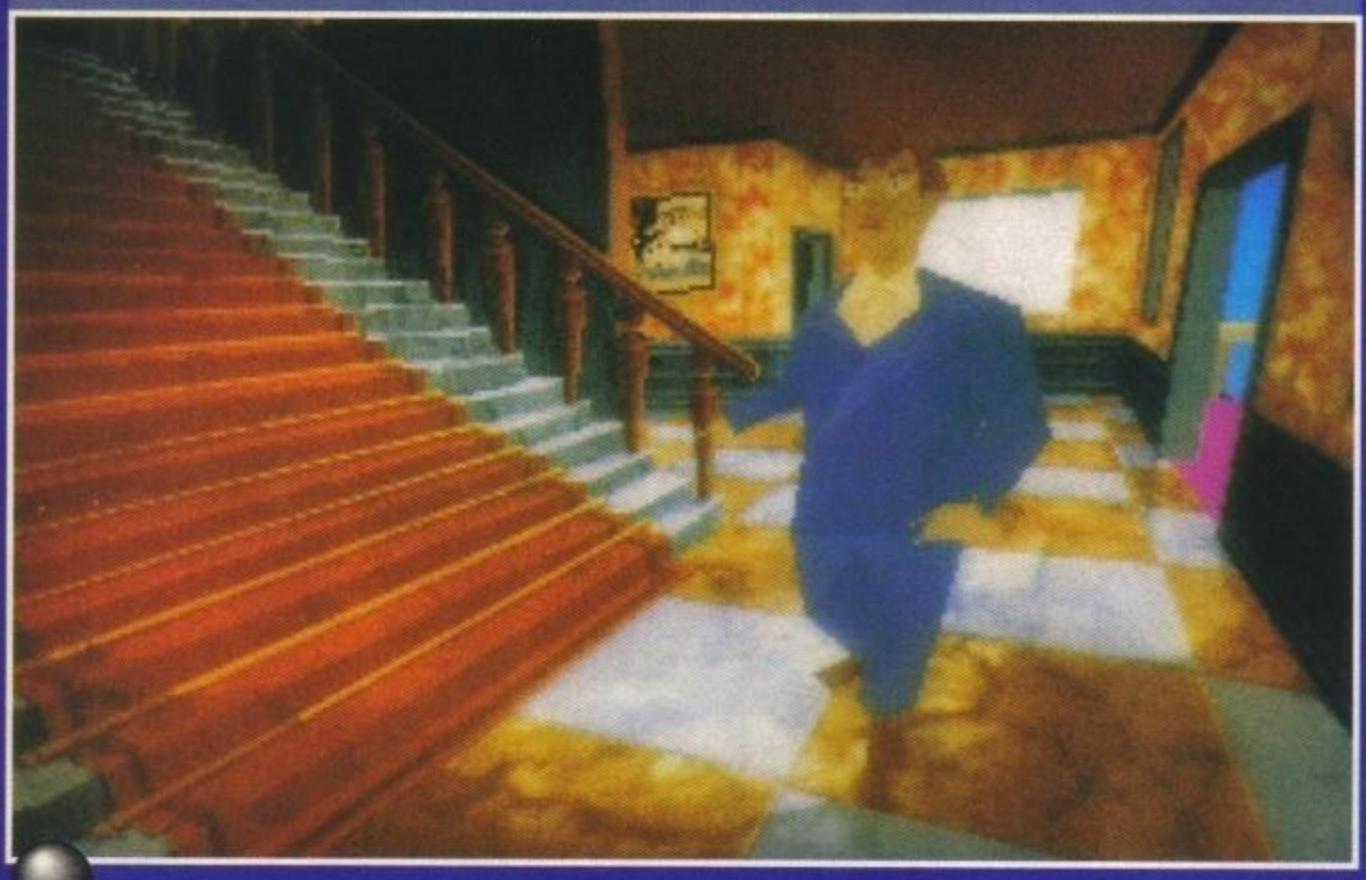
POTRETE PERSINO INTERVENIRE SUI PARTICOLARI PIÙ "DIVERTENTI" TIPO LA FORMA ESATTA DELL'OTTOVOLANTE (LO POTETE DISEGNARE COME VI PARE) E INFINE VI POTRETE ADDIRITTURA OCCUPARE DEL VERDE NELLE ZONE CIRCOSTANTI (PER RENDERE PIÙ BELLO IL LUOGO) E DEI FAST-FOOD. SEMBRA INCREDIBILMENTE ACCATTIVANTE, COMUNQUE GUARDATEVI LE FOTO E ATTENDETE...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVAMENTE FRA LE TENEBRE



Udite, udite! Alone in the Dark, l'indimenticabile meraviglia della Infogrames, sta per tornare sui nostri roventi schermi! Il seguito ufficiale ancora adesso aspetta di essere completato, ma già sappiamo praticamente tutto quello che c'è da sapere... Che sarà sensazionale!

Se il mio entusiasmo vi sconcerta non poco e vi fa pensare che io sia stato in qualche modo corrotto dalla Infogrames in persona, vi chiarirò alcune cosettine. Prima di tutto chiunque parlerebbe bene del seguito di Alone anche senza vedere un soldo; al contrario, la Infogrames dovrebbe proprio pagare la gente per trovare qualcuno che ne parla male! In secondo luogo se, come spero, avete giocato tutti ad Alone in the Dark, dovreste essere tutti indistintamente entusiasti almeno quanto me.

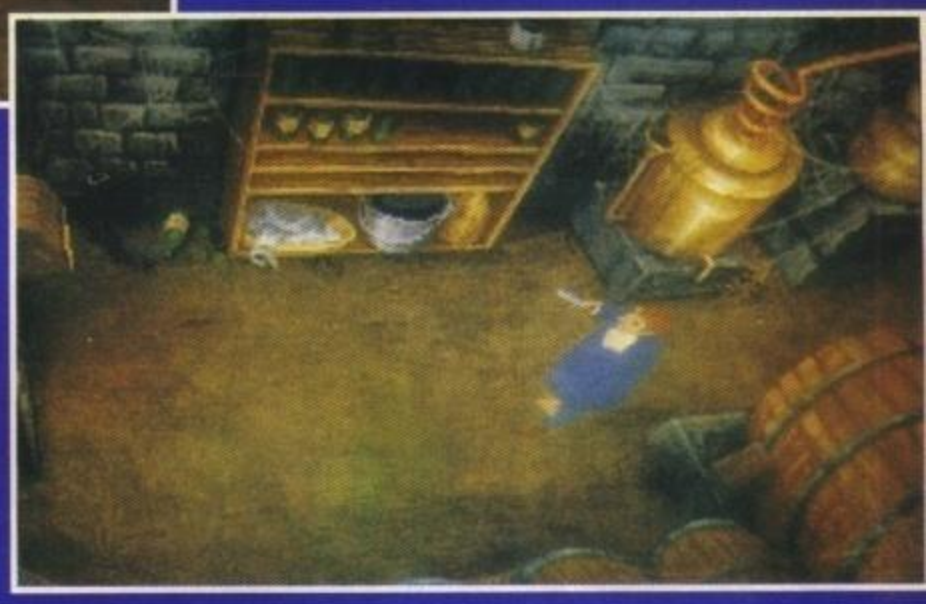
In fin dei conti una cosa bisogna riconoscerla: Alone in the Dark è stato ed è ancora uno dei migliori giochi mai visti su di un PC ed è uno di quei pochi giochi che mi hanno reso veramente contento di possedere finalmente un 486 (già, sono passato direttamente dal 286 al 486. Per coerenza non comprerò il Pentium ma passerò direttamente all'Esium appena uscirà!). Con questo non voglio dire che il programma fosse disegnato espressamente per simili computer (lo sapete tutti, no?), ma il dettaglio massimo (e che dettaglio!) era concepito quasi esclusivamente per loro.

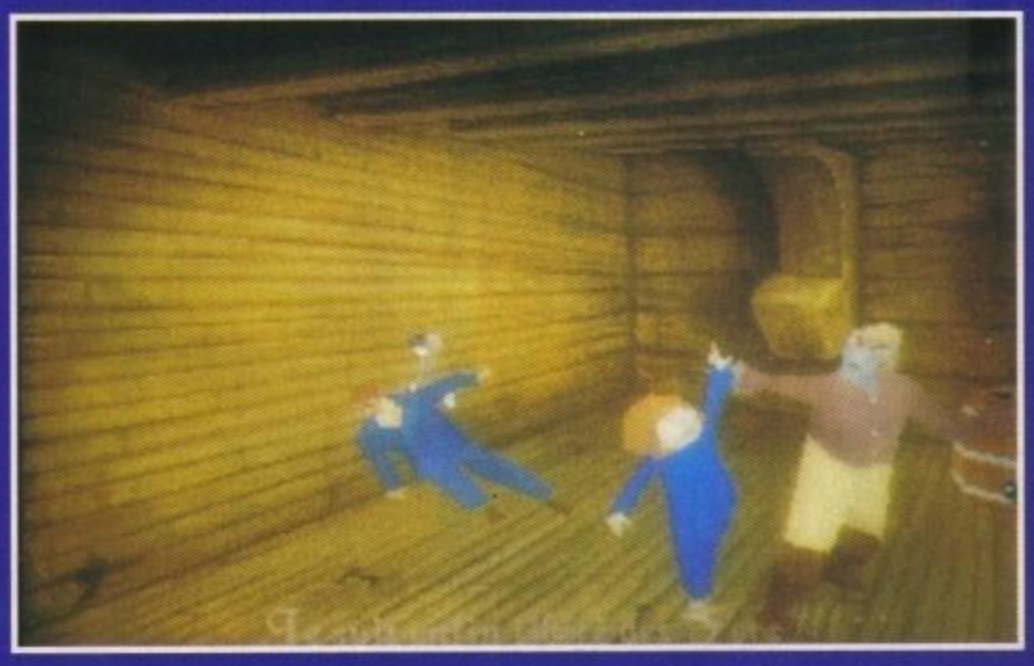
Ancora adesso a volte mi domando cosa avesse di veramente superiore. Cosa mi ha regalato in termini di sensazioni pure. E la risposta la so. Sono uno di quei videogiocatori appassionati che si fanno contagiare facilmente dalle atmosfere (e ne conosco altri ancora più fissati) e Alone ne aveva decisamente da vendere. Ma ancora di più, sono un fanatico sfegatato della grafica più sofisticata, delle routine più complesse, delle animazioni più elaborate. Ebbene, anche in questo campo Alone eccelleva dannatamente. Le animazioni di certi mostri erano davvero le più belle mai viste e non osavo pensare a quanto dovevano essersi "sbattuti" i programmatori per realizzarle. Vi giuro che sono andato persino a pensare che la Infogrames abbia realizzato un sofisticatissimo apparato di conversione di normali sequenze cinematografiche di soggetti umani in movimento in forme ridefinibili interamente vettoriali! Ovviamente non ne ho mai avuto la conferma ma, come sempre in questi casi, levo tanto di cappello a simili "geni".

Tornando al futuro Alone 2, sappiamo già tutti più o meno cosa aspettarci. Le schermate bitmap che tanto erano piaciute, vuoi per la loro carica inquietante, vuoi anche per le angolazioni assurde da cui erano prese, saranno questa volta ancora più dettagliate. Se tutto ciò vi sembra incredibile date almeno un'occhiatina alle foto. Non vi sembrano ben definite? A me decisamente sì e non sono il solo a dirlo. Se è per questo neanche i vari mostri faranno eccezione e trarranno vantaggio da un'ulteriore "pompata" di dettaglio. Statisticamente parlando si tratta addirittura del doppio del dettaglio del prece-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





FICIO SULLA SOMMITÀ DI UNA SCOGLIERA. IN EFFETTI È COSÌ: LA CASA FUNGE DA RIFUGIO PER UNA BANDA DI GANGSTER PRESI PARI PARI DAL TEMPO DEL PROIBIZIONISMO E AVRETE IL VOSTRO BEL DAFFARE PER LIBERARE LA PICCOLETTA. BEN PRESTO, PERÒ, SCOPRIRETE ANCHE CHE UNA STRANA MALEDIZIONE SI AGGIRA SULLA CASA E IL FATTO CHE DUE SECOLI PRIMA IL CASEGGIATO FOSSE DI PROPRIETÀ DEI PIRATI NON È ASSOLUTAMENTE ESTRANEO ALLA VICENDA.

DENTE EPISODIO. IN PARTICOLARE GLI ZOMBIE SARANNO PIÙ SIMILI ALLE SPECIFICHE DI LOVECRAFT E, IN GENERALE, LA PRESENZA DEI NEMICI SARÀ PIÙ ACCENTUATA, CON SPAZIO PER MIGLIORAMENTI SIA IN QUANTITÀ CHE IN QUALITÀ (DETTO IN PAROLE POVERE: CI SARANNO PIÙ TIPI DI AVVERSARI, MA ANCHE PIÙ MOSTRI IN GENERALE).

INOLTRE LO SCENARIO DI GIOCO SARÀ LARGAMENTE PIÙ VASTO. ALMENO IL TRIPLO. IN PARTE, COMUNQUE, IL MERITO VA ALL'UTILIZZO INTENSIVO DI OGNI POSSIBILE TERRENO DI GIOCO. AVRETE COSÌ SCENE AMBIENTATE ALL'INTERNO, ALL'ESTERNO E NEI SOTTERRANEI. NEL PRIMO CAPITOLO, INFATTI, SE BEN VI RICORDATE, ESISTEVANO SÌ SCENARI ALL'ESTERNO DI DERCETO (LA CASA MALEDETTA), MA VENIVANO USATI ESCLUSIVAMENTE PER L'INTRODUZIONE. ADESSO, INVECE, SI È VOLUTO RIPESCARE ANCHE GLI ESTERNI, CHE SONO STATI RIEMPITI OLTREMISURA DI SITUAZIONI TUTTE DA VEDERE, COMPRESO UN EFFETTO TUTTO NUOVO E DECISAMENTE SCONVOLGENTE: LA PIOGGIA (GUARDATE LE FOTO, IMMAGINATEVI IL TUTTO IN MOVIMENTO E POI CONTATE LE GOCCE DI BAVA CHE VI COLANO DALLA BOCCA). RESTANDO SEMPRE SUL PIANO DELLE MIGLIORIE NON POSSIAMO TACERE SU UN PARTICOLARE CHE LO RENDERÀ SICURAMENTE PIÙ STRATEGICO E APPETIBILE DEL SUO PREDECESSORE. DOVETE CONTROLLARE NON UNO, MA DUE PERSONAGGI, PER ESSERE PRECISI: IL DETECTIVE DEL PRECEDENTE EPISODIO E UNA BAMBINETTA INNOCENTE CHE È STATA RAPITA PER CAUSE IGNOTE. E LA DETECTIVE DI ALONE? ACCANTONATA, DECISAMENTE, PER QUANTO NON SI ESCLUDE UNA SUA RICOMPARSA ALLA GRANDE NEL PROSSIMO "ALONE 3: WOMEN HAVE IT TOUGH". LE DONNE CE L'HANNO DURO (PROVATE A PRENDERE SUL SERIO QUESTA BANALE BATTUTA E VI FUCILO TUTTI UNO PER UNO!).

MA CAPIRETE TUTTO MEGLIO ASCOLTANDO UN ATTIMINO LA TRAMA DEL GIOCO: IL NOSTRO DETECTIVE È STATO ASSUNTO PER INVESTIGARE SULLA SPARIZIONE DI UNA PUPATTOLA DI OTTO ANNI E DOPO QUALCHE INDAGINE ARRIVA ALLA CONCLUSIONE CHE IL RIFUGIO DEI RAPINATORI SIA IN UN MISTERIOSO EDI-

DOVRETE COSÌ SISTEMARE GANGSTER E PIRATI, OLTRE AI SOLITI ZOMBIE PER SCOPRIRE QUALCOSA DI BEN PIÙ TERRIFICANTE CHE VA AL DI LÀ DEGLI ORRORI DI DERCETO. IL CHE METTERÀ A DURA PROVA ANCHE L'IMPRESSIONABILITÀ DELLA PICCOLA...

TIRANDO LE SOMME, DUNQUE, ALONE 2 APPARE GIÀ MONUMENTALE: AREA DI GIOCO TRIPLICATA, DETTAGLIO RADDOPPIATO, MOSTRI AUMENTATI, ECC. LA DOMANDA DI RITO È: UNO DEI TANTI PREGI DEL PRIMO ALONE ERA ANCHE DI NON OCCUPARE TROPPO SU HARD DISK (NEANCHE 6 MEGA). MA QUESTO DOVE ANDRÀ A FINIRE? TRANQUILLI, LE PRIME STIME LO PONGONO PIENAMENTE AL LIVELLO DEGLI STANDARD ATTUALI (CHE, RICORDIAMO SI SONO ATTESTATE ORMAI SU DIECI MEGABYTE ABBONDANTI PER GIOCO, QUANDO NON SONO VENTI O TRENTA...): PERSONALMENTE PENSO CIRCA DODICI PER CUI NON STO LÌ A PREOCCUPARMENE.

IN OGNI CASO IL MIO GIUDIZIO SULLA CASA FRANCESE NON CAMBIA: SONO DEI VERI PROFESSIONISTI E SONO PIÙ CHE CERTO CHE PER NOVEMBRE, MASSIMO NATALE, AVREMO PER LE MANI UN NUOVO TOP SCORE!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

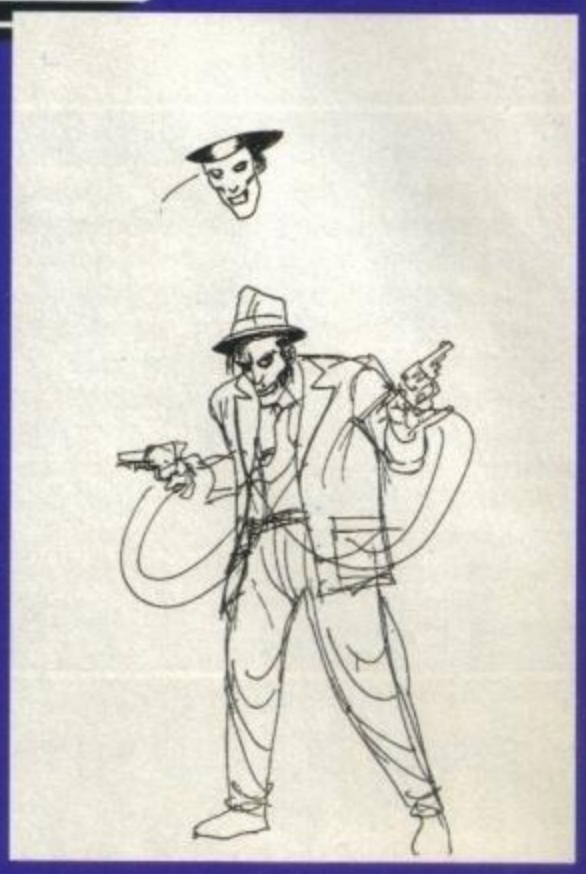
http://www.oldgamesitalia.net/

UNO SGUARDO FRA LE TENEBRE

Non contenti di quanto già mostratovi nella pagina precedente, abbiamo pensato bene di proporvi anche una bella intervista con i geniali programmatori di quello che potremo già definire come uno degli eventi dell'anno. Via col terzo grado!

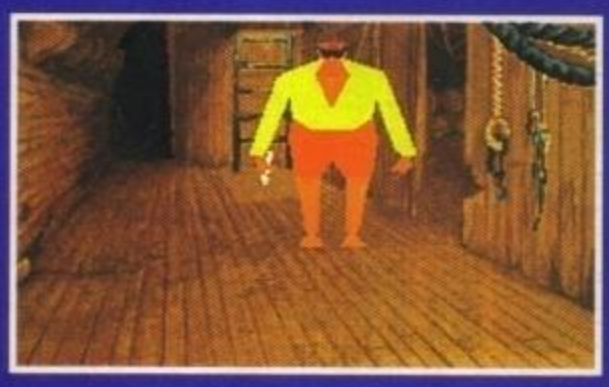
MAX: PARTIAMO DALLE DOMANDE PIÙ OVVIE. IL VOSTRO ALONE IN THE DARK È STATO, SENZA TEMA DI SMENTITE, UNA DELLE PIÙ GRANDI E PIÙ APPREZZATE AVVENTURE MAI SCRITTE (PER QUANTO POSSA SEMBRARE RIDUTTIVO ED EQUIVOCO LA DEFINIZIONE DI "AVVENTURA"). MA DITE LA VERITÀ! VE LO ASPETTAVATE?

INF: BEH, ECCO, FRANCAMENTE NON PROPRIO... DICIAMO CASOMAI CHE SAPEVAMO BENISSIMO DI AVERE PER LE MANI QUALCOSA DI DANNATAMENTE BUONO E LE ANIMAZIONI CHE AVEVAMO REALIZZATO ERANO UNA PROVA VIVENTE DI CIÒ. MA DA QUI AD ANTICIPARE IL SUCCESSO CHE POI ALONE IN THE DARK HA AVUTO CE NE CORREVA DI STRADA. PRIMA DELL'EFFETTIVA USCITA DEL GIOCO ERAVAMO SEMPLICEMENTE ORGOGLIOSI DEL LAVORO CHE AVEVAMO FATTO, ANCHE PERCHÉ CI AVEVAMO SPESO DUE ANNI DI DURO LAVORO E, SI SA, È FACILE INNAMORARSI DEI FRUTTI DELLE PROPRIE FATICHE. QUESTO PERÒ NON CI IMPEDIVA DI ESSERE ESTREMAMENTE ANSIOSI ALL'ATTO DEL LANCIO UFFICIALE. IL PUBBLICO E LA CRITICA, FORTUNATAMENTE, HANNO REAGITO IN MODO INCREDIBILMENTE POSITIVO E LA COSA CI HA RALLEGRATO DAVVERO MOLTISSIMO.



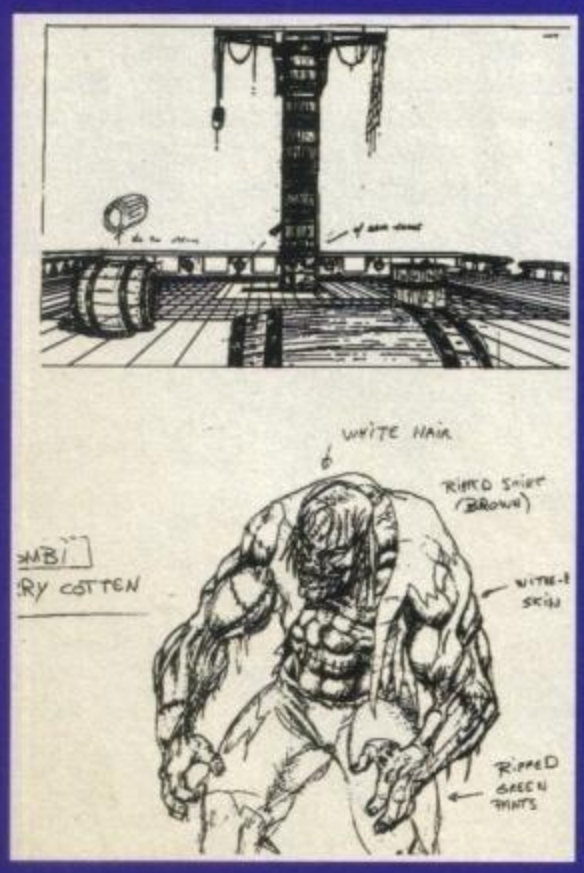
MAX: PASSIAMO ORA AL VOSTRO NUOVISSIMO ALONE IN THE DARK 2. PENSATE CHE AVRÀ LO STESSO IMPATTO SUL PUBBLICO?

INF: NON LO SI PUÒ ANCORA DIRE, MA FRANCAMENTE CI AUGURIAMO QUALCOSINA DI PIÙ. IN FIN DEI CONTI, TRATTANDOSI DI UN NUMERO DUE, SAPPIAMO BENISSIMO CHE GLI APPASSIONATI DEL PRIMO EPISODIO CORRERANNO SUBITO A COMPRARLO. STAVOLTA, PERÒ, NON CI ACCONTENTIAMO DI COSÌ "POCO" PERCHÉ PARTIAMO DAL PRESUPPOSTO CHE ANCHE LORO SARANNO DIVENTATI PIÙ ESIGENTI. LA LORO SPERANZA SARÀ QUELLA DI AVERE PER LE MAI UN GIOCO PARECCHIO MIGLIORE DEL PRIMO. LA NOSTRA QUELLA DI CONQUISTARE SEMPRE NUOVI APPASSIONATI E METTERLI NELLE CONDIZIONI DI PENSARE: "ODDIO, CHE BELLO QUESTO ALONE IN THE DARK 2! QUASI QUASI COMPRO ANCHE IL PRIMO!".



MAX: PROBABILE! VEDO CHE IL SUCCESSO FORSE VI HA FATTO MONTARE UN POCHETTINO LA TESTA. MA IN FIN DEI CONTI VE LO SIETE MERITATO. FARE COSE CHE NESSUN ALTRO HA MAI FATTO PRIMA È QUASI SEMPRE GARANZIA DI SUCCESSO. MA DITEMI: QUALI PENSATE CHE SIANO LE CARATTERISTICHE PIÙ IMPORTANTI IN UN GIOCO DEL GENERE? QUALI ASPETTI BISOGNA SVILUPPARE IN MODO PARTICOLARE?

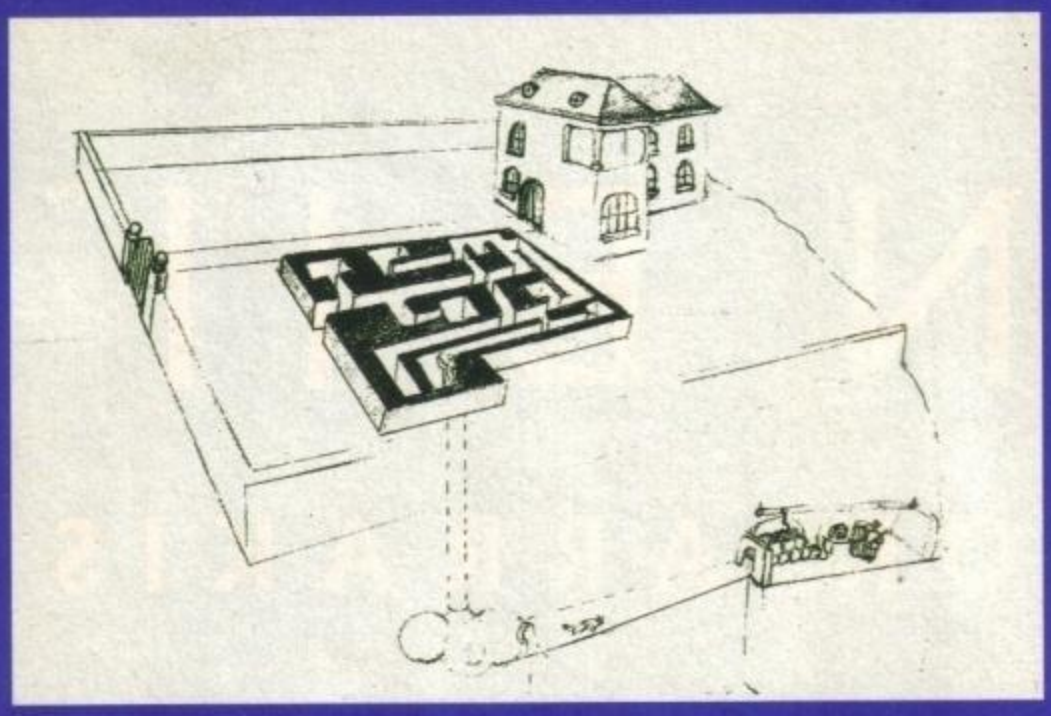
INF (CON ESTREMA MODESTIA, STAVOLTA): BEH, IL SUCCESSO DEL PRIMO ALONE IN THE DARK DIPENDEVA DA

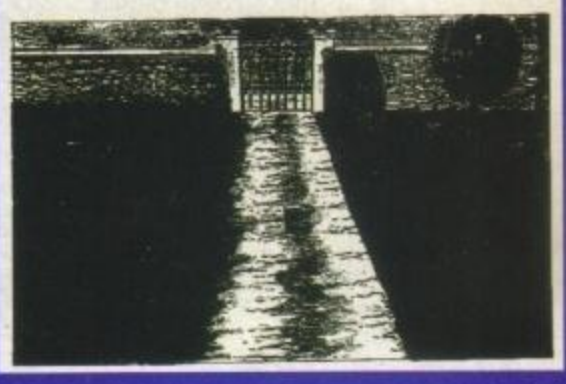


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW





DIVERSI FATTORI. INNANZITUTTO LA COERENZA. OGNI ASPETTO DEL GIOCO (ANIMAZIONI, SCENARI, MUSICHE COME PURE IL DIPANARSI DELLA TRAMA) ERA STATO CURATO PER RACCONTARE UNA DETERMINATA STORIA DALL'ATMOSFERA MALEDETTAMENTE TENEBROSA E INQUIETANTE (LOVECRAFT INSEGNA). IN FONDO A NOI DELLA INFOGRAMES PIACE MOLTO RACCONTARE STORIE, SOPRATTUTTO SE SONO TECNICAMENTE INNOVATIVE. PRENDIAMO A ESEMPIO I VARI VIDEOGIOCATORI E RECENSORI E CHIEDIAMO LORO COS'HANNO PENSATO DI ALONE 1. QUASI TUTTI RISPONDERANNO: "È VERAMENTE UN GRAN GIOCO, SEMPLICISSIMO DA GIOCARE, MA AL TEMPO STESSO SCONVOLGENTE". PER NOI PROGRAMMATORI LA PRINCIPALE DIFFICOLTÀ STA NEL TIRARE FUORI SEMPRE NUOVE RIVOLUZIONE TECNICHE (SPECIALMENTE IN CAMPO GRAFICO) SEMPLIFICANDO AL MASSIMO L'INTERFACCIA. I GIOCATORI, INVECE, DEVONO PENSARE: "WOW, COM'È IMMEDIATO E COINVOLGENTE QUESTO GIOCO". E SOLO ALLORA SENTIAMO DI AVER VINTO LA NOSTRA PARTITA.

MAX: SIETE STATI UN FILINO SULL'EVASIVO, DEVO RICONOSCERE, MA PAZIENZA. TORNIAMO AD ALONE 2. QUANTO TEMPO AVETE PERSO PER SVILUPPARLO? QUALI SONO I MIGLIORAMENTI RISPETTO AL PRIMO? MA SOPRATTUTTO: SARÀ UN SEMPLICE SEGUITO O UN VERO E PROPRIO GIOCO A PARTE CON SOSTANZIALI DIFFERENZE?

INF: BEH, A OCCHIO E CROCE NOVE MESI SE NE SONO ANDATI VIA TRA DESIGN, SVILUPPO E TEST VARI. SIAMO ANCORA NELL'ULTIMA FASE E, COME GIÀ SAPRETE, SOLO AI PRIMI DI NOVEMBRE INIZIEREMO LA DISTRIBUZIONE NEL NOSTRO PAESE (PER CHI NON LO SAPESSE, LA FRANCIA). LE ALTRE VERSIONI SEGUIRANNO UN FILO DOPO. QUANTO ALLE DIFFERENZE, VOGLIAMO SOTTOLINEARE ALMENO LE MUTATE DIMENSIONI DI GIOCO: TRIPLICATE (E CON QUESTO ABBIAMO SISTEMATO QUELLI CHE DICEVANO CHE ERA TROPPO CORTO)! ANCHE L'APPROCCIO DEL GIOCATORE DOVRÀ ESSERE SOSTANZIALMENTE DIVERSO: NEL PRIMO EPISODIO CI SI LIMITAVA A UCCIDERE TUTTO E TUTTI. OGNI COSA CHE VI SBARRAVA IL CAMMINO ERANO MOSTRI. QUI NO. ABBIAMO CERCATO DI AVVICINARCI UN POCHINO AL MONDO DEGLI ADVENTURE PROPRIAMENTE DETTI E ABBIAMO RITAGLIATO UNA PERSONALITÀ A QUASI OGNI PERSONAGGIO. CON CIÒ NON VOGLIAMO DIRE CHE NON DOVRETE PIÙ COMBATTERE. TUTT'ALTRO. MA CI SARÀ ALMENO PIÙ INTERAZIONE COL MONDO CIRCOSTANTE E SPERIAMO CHE LA COSA SIA APPREZZATA. INOLTRE LA TRAMA È PIÙ COMPLESSA: COME SEMPRE DOVETE LIBERARE UNA TENUTA MALEDETTA DALLE VARIE PRESENZE DEMONIACHE E SOPRATTUTTO DALLA MALEDIZIONE CHE LA AVVOLGE, MA DOVETE ANCHE SALVARE UNA RAGAZZINA DI 8 ANNI RAPITA DA NON SI SA CHI. E POI VI TROVERETE NON UNO, MA DUE PERSONAGGI DA CONTROLLARE. SUONA BENE, VERO? QUANTO ALLE MIGLIORIE GRAFICHE ABBIAMO IN SERBO ALCUNI MERAVIGLIOSI EFFETTI TUTTI DA VEDERE. AD ESEMPIO LA PIOGGIA...

MAX: OKAY, RAGAZZI. MA TUTTO QUESTO GIRO DI PAROLE STA FORSE A SIGNIFICARE CHE I VARI PATITI DI ALONE AVRANNO FORSE BISOGNO DI UN MEGAPC PER PROVARE IL SEGUITO? STATE CONTRIBUENDO ANCHE VOI A TAGLIAR FUORI I "LENTI" 386?

INF: NO, TUTT'ALTRO! ABBIAMO PENSATO A TUTTI. IN FIN DEI CONTI GIÀ NEL PRIMO SI POTEVANO CAMBIARE I LIVELLI DI DETTAGLIO E IL SECONDO NON FARÀ ECCEZIONE. E' OVVIO, PERÒ, CHE SOLO UN 486 POTRÀ DARE UNA VERA IDEA DELL'IMPATTO GRAFICO DEL DETTAGLIO MASSIMO.

MAX: IMMAGINAVO QUALCOSA DEL GENERE. MA ORA DITEMI SE FRANCAMENTE AVETE MAI PENSATO DI USARE LA TECNOLOGIA DI ALONE PER QUALCHE GENERE DI GIOCO COMPLETAMENTE DIVERSO, CHE SO, SIMULAZIONI SPORTIVE?

INF: NATURALMENTE L'ABBIAMO PENSATO, MA NON È CHE IL "MOTORE" DI ALONE SIA MOLTO VERSATILE DA QUEL PUNTO DI VISTA. E' INDUBBIAMENTE L'IDEALE PER RACCONTARE STORIE E QUINDI OBBEDISCE A CERTE REGOLE, È QUASI UN FILM INTERATTIVO. LE SIMULAZIONI, INVECE, IN PARTICOLAR MODO QUELLE SPORTIVE, DEVONO ESSERE MOLTO PIÙ LIBERE E FRENETICHE E QUINDI NON SAREBBE UNA GRANDE IDEA. COMUNQUE VEDREMO.

TGM: E ORA, GIUSTO PER CURIOSITÀ: CHE NE PENSATE DEL CRESCENTE MERCATO DEL CD-ROM E DELLE CONSOLE?

INF: I COMPACT DISC RAPPRESENTANO INDUBBIAMENTE IL FUTURO, MA ANCHE LE CONSOLE SONO DELLE MACCHINETTE MOLTO APPETITOSE. NON ESCLUDIAMO AFFATTO UNA FUTURA VERSIONE DI ALONE SU UNO DI QUESTI SUPPORTI (PERCHÉ NON TUTTI E DUE?).

TGM: BENE, RAGAZZI, GRAZIE DI TUTTO. SOLO UN'ULTIMA DOMANDA. COME VEDETE IL FUTURO DELLA INFOGRAMES. AVETE ALTRI PROGETTI IN CANTIERE?

INF: PER IL MOMENTO PENSIAMO AD ALONE 2. SE ARRIVERÀ IL SUCCESSO SPERATO, SE CATTUREREMO SUFFICIENTE CONSENSO PUBBLICO E SE RIUSCIREMO A MIGLIORARE ULTERIORMENTE LE NOSTRE TECNICHE... ALLORA POTREMMO PRENDERE IN CONSIDERAZIONE L'IPOTESI DI PUBBLICARE UN TERZO CAPITOLO DI ALONE PER IL NATALE DEL 1994!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IL TUO IMPERATORE HA INDETTO UNA GARA APERTA A TUTTE LE PIU' GRANDI CASATE NOBILIARI. ESSA CONSISTE NEL CONQUISTARE IL PIANETA DUNE ASSICURANDO COSI' LA FORNITURA DELLA "SPEZIA VITALE" PER L'IMPERO.

AL SERVIZIO DI UNA DELLE PIU' GRANDI CASATE, IL TUO COMPITO CONSISTE NELL'UTILIZZARE TUTTA LA TUA ENERGIA E INTELLIGENZA PER SCONFIGGERE LA SORVEGLIANZA NEMICA E RAGGIUNGERE LE PIU' GRANDI RISERVE DI "SPEZIA".

K VOTO 937 ("K" DICEMBRE '92)

94% TGM STAR PLAYER ("TGM" DICEMBRE '92)

DISPONIBILE PER AMIGA E PC

Richiede: PC 286 o superiori; 564 K di memoria.
Raccomandato: mouse. Tastiera
Schede grafiche: VGA.
Supporta: Sounblaster, Soundblaster Pro, Adlib.

LEADER DISTRIBUZIONE

Westwood

Virgin GAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via Listrieri 17
CASERTA - O.P.C. Via G.M. Bosco 24
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - LA CAMERA OSCURA Via P. Castellino 22
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TERMINAL Via S. Domenico 6
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - CSN Via G. Bruno 31-39
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - DATA OFFICE Via Roma 5/7

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - COMPUTER UNION Via Ranzani 11
BOLOGNA - E.C.S. Via Casarini 3/C
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CASALECCHIO (BO) - GUERRA COMPUTER Via Carducci 21
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
FORLI' - SUPERBIT Viale Bolognesi 37
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - ACTA Via Pirandello 29
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via J. F. Kennedy 15/T
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31- Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
TRIESTE - CTI Via Pascoli 4
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24/A
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO D. COMPUTER V.Case Nuove 3
FORMIA (LT) - GIGLIO LUIGI Via Vitruvio 282
LADISPOLI (RM) - AUDIO CAR Via Livorno 68
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
MONTEROTONDO (RM) - COMPUTERSHOP Via Kennedy 100
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - COMPUSHOP Via Nomentana 265/213
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - D&D Lungo Tevere Dei Mellini 38
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - FAMA VIDEO 88 Piazzale Jonio 17
ROMA - GI.GI. WATCH Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - M. ELECTRONIC c/o Centro Comm.le I Granai
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 -S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - PIX COMPUTER Via F. D'Ovidio 6/C
ROMA - R.C.E. Piazza Dei Gerani 40
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 191
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
TIVOLI (RM) - A.V.C. Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - HAL 9000 Piazza Martiri della Libertà 25-27/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - MASTER INFORMATICA Via F.lli Ugoni 10/B
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN)-R.G.B. COMPUTERS Via Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COLNAGO (MI) - COMPUTER & SOFTWARE P.zza S. Alessandro 7
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1 c/o C.C. Rossi
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MANTOVA - COMPUTER Galleria Ferri 7 - Via Trieste 71
MILANO - BCS Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa del Lino 2
PAVIA - S.W. COMPUTER c/o Centro Comm.le Minerva
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - FLOPPY Via Morazzone 2

MARCHE:
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
IESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - HOBBYLAND Via Bertodano 1
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2/A
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
TARANTO - ELETTRO JOLLY Via De Cesare 13
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTAGIRONE (CT) - VIRGINIA GIUSEPPE Via Madonna d. Via 83
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
CATANIA - RANDAZZO ANGELO Largo dei Vespri 13
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
MARSALA (TP) - RANDAZZO ANGELO Via Mazzini 170
MESSINA - RANDAZZO ANGELO Via Ghibellina 32
PALERMO - ELEKROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via R. Settimo 55, Via Mariano Stabile 160/B1, Via G.B. Lulli 18
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
TRAPANI - RANDAZZO ANGELO Via G.B. Fardella 29

TOSCANA:
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI Via Piave 13
CERTALDO (FI) - P.B.S. COMPUTER Via P. Neruda 11
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 128
FIRENZE - ELETTRONICA CENTO STELLE Via Cento Stelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via L. Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TECNINOVAS COMPUTER Piazza Guerrazzi 19/21
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via Della Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 7
PONTEDERA (PI) - MATEX Via Saffi 33
VIAREGGIO (LU) - GENIUS COMPUTER Via M. Coppino 113

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - ELETTRON MATTEUCCI Via Palermo 31
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICH Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23

VENETO:
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOPc/o C.C. I Giardini del Sole
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
S.DONA' DI PIAVE (VE)-GUERRA COMPUTERS Via Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
TREVISO - GUERRA COMPUTER Piazza S. Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - COMPUGAMES Corso Cavour 5
VERONA - GUERRA COMPUTER Vicolo Volto S. Lucia 6

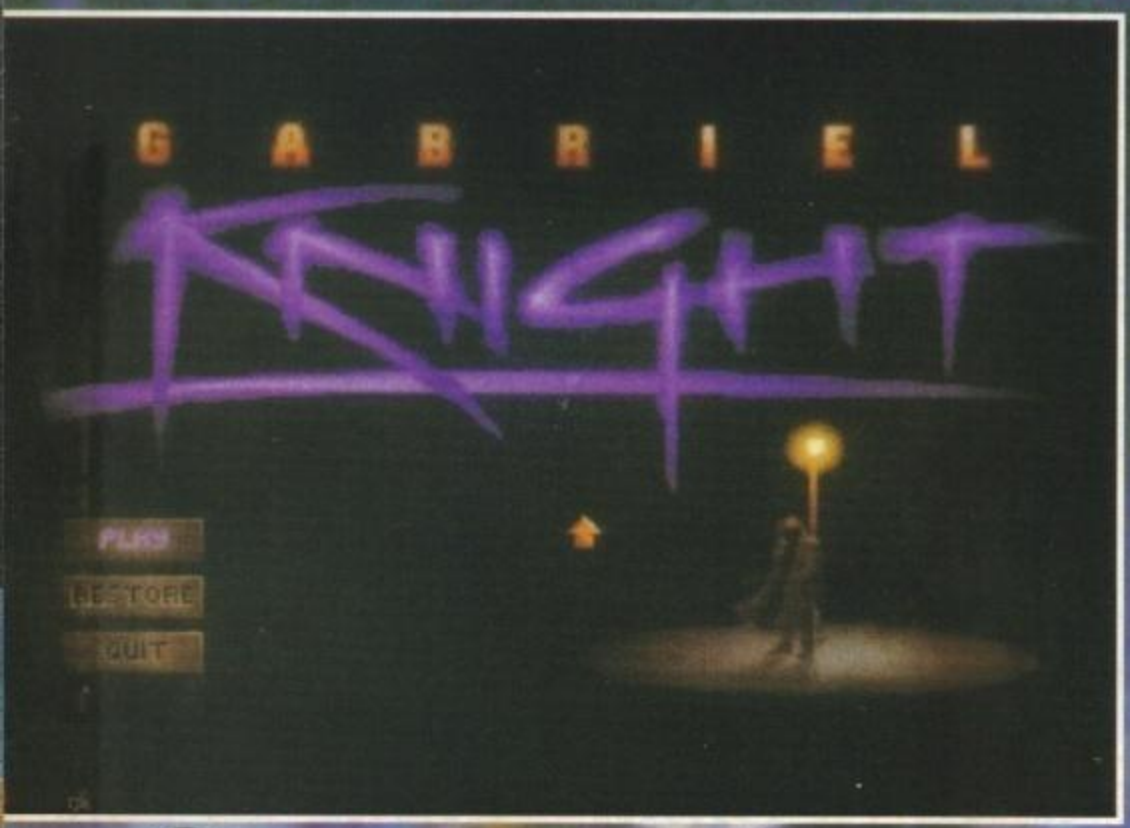
LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Cavaliere Della Sierra Solitaria



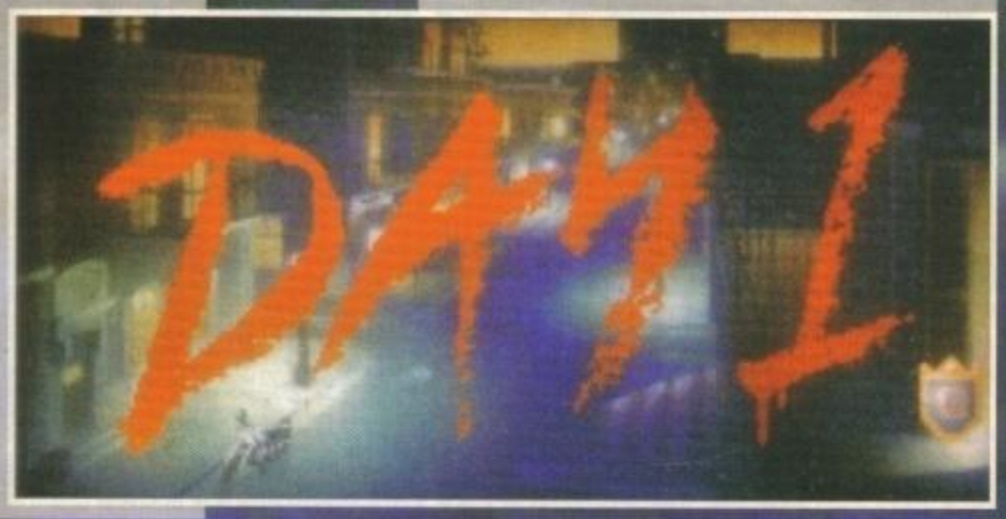
Cominciamo bene. Proprio bene. Dopo la mini-anteprima nel numero scorso, eccovene una più approfondita dedicata a uno dei più imminenti prodotti della Sierra. E si preannunciano cose davvero particolari...

TANTO PER COMINCIARE, SAPRETE CHE LA SIERRA HA IL VIZIO DI CONCEPIRE TUTTO IN SERIE, PARTENDO DALLA LONTANA CRONOLOGIA DI KING'S QUEST. AVEVAMO SPERATO CHE L'USCITA DI GABRIEL KNIGHT (QUESTO IL TITOLO DEL GIOCO IN QUESTIONE) FOSSE UN TITOLO UNICO, E INVECE SCOPRIAMO SUBITO CHE CI SARANNO ALTRI EPISODI...

COMUNQUE SIA, GABRIEL KNIGHT È UN'AVVENTURA AMBIENTATA IN UN MONDO NEO-GOTICO, E QUI QUALCHE PRECISAZIONE È DOVEROSA. SI TRATTA DI UN NUOVO STILE, APPARSO DA POCO IN LIBRI, FILM E FUMETTI, E CONSISTE IN UN'ATMOSFERA CUPA E ROMANTICA, RICCA DI FOSCHE TINTE E DI POTENTI SIMBOLISMI, QUASI SFOCIANTE NEL SURREALISMO. IL NEO-GOTICO SOSTITUISCE I GRANDI SPARGIMENTI DI SANGUE E BUDELLA TIPICI DEL GENERE HORROR CON UN GENERE DI TORMENTO PIÙ INTIMISTICO, RICORRENDO A PERSONAGGI ESASPERATI CHE SEMBRANO BEN LONTANI DAL POTER ESSERE SCOSSI IN TAL MODO. SONO QUINDI TEMI DA ADULTI, SENZA PERÒ RIFERIMENTI AL SESSO (VEDI LARRY, CHE NE È PIENO), SECONDO UNA FALSARIGA PIUTTOSTO VISIONARIA, ISPIRATA DA GENTE COME TIM BURTON O ANNE RICE CHE CREDEVA NELLA POSSIBILITÀ DI UN PRODOTTO CUPO E OSCURO DESTINATO ALLE MASSE. SI TRATTA, INSOMMA, UNO STILE "ANNI '90", CHE POSSIEDE GIÀ COME CAPISALDI BATMAN E DRACULA.

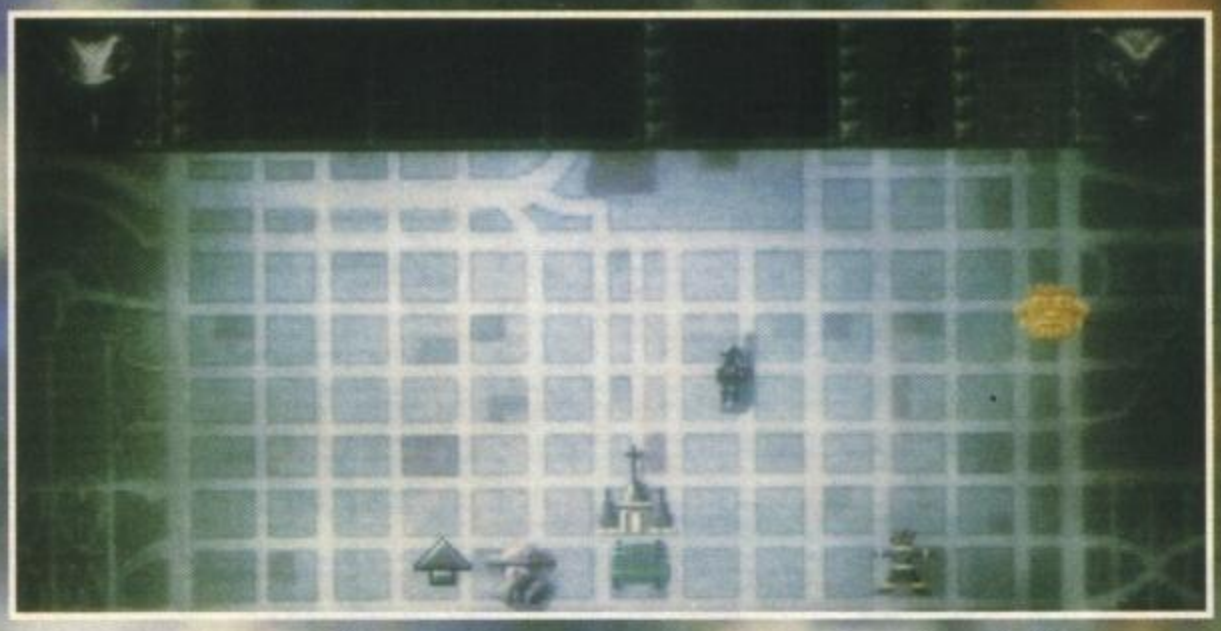
IL VERO NUCLEO DI GABRIEL KNIGHT SARÀ LA SUSPENSE PSICOLOGICA: LA SIERRA AFFERMA CHE QUESTO È IL PRIMO GIOCO IN CUI SIA MAI STATA TENTATA UNA COSA DEL GENERE, E AL TEMPO STESSO ANCHE IL PRIMO GIOCO DOVE COMPAIONO TEMI E PERSONAGGI DELLA CULTURA AFRO-AMERICANA.

L'AMBIENTAZIONE DELLA STORIA È NEW ORLEANS, "THE BIG EASY": LA FACILONA, COME IL TITOLO DI UN FILM CON DENNIS QUAID. LA CITTÀ È STATA RICOSTRUITA REALISTICAMENTE, USANDO LUOGHI DAVVERO ESISTENTI; SIAMO NEL 1993, E L'INTERA AVVENTURA SI ARTICOLERÀ IN DIECI GIORNI, PRESENTANDO AL NOSTRO EROE LA BELLEZZA DI QUATTRO "SOTTOTRAME" DIVERSE. INNANZITUTTO, PERÒ, C'È LA SEQUENZA INIZIALE, DEDICATA A UN BELL'INCUBO IN TECHNICOLOR DI GABRIEL. L'INCUBO È CENTRATO SU IMMAGINI DALLA NON FACILE COMPRENSIONE: UN FUOCO, UNA DONNA IN FIAMME, PUGNALI RITUALI INTINTI NELLA MORFINA, UNA RUOTA INFUOCATA NEL CIELO E UNO STRANO MEDAGLIONE D'ORO, CON IL DISEGNO DI UN LEONE E UN DRAGO. SONO TUTTE IMMAGINI PROVENIENTI DALLA STORIA DI GUNTER E TETELO, DI CUI PERÒ GABRIEL NON SA NULLA. FINALMENTE L'INCUBO SI CHIUDE CON UNA FIGURA IMPICCATA A UN ALBERO, ILLUMINATA DA UN LAMPO IMPROVVISO CHE CON UNO ZOOM VELOCISSIMO RIVELA IL VISO DI GABRIEL. E QUI, OVVIAMENTE, GABRIEL SI SVEGLIA URLANDO.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Da questo momento il gioco si apre con una serie di assassinii in stile voodoo, immersi nelle luci cupe di rituali davvero spaventosi. Gabriel è interessato alla cosa, per il semplice motivo che è un investigatore dilettante, intento nello sforzo di continuare la gloriosa tradizione di famiglia. Un suo amico del liceo, Mosley, gli fa sapere del fattaccio, essendo un investigatore ufficiale: tutto questo perché crede che Gabriel abbia intenzione di scrivere un giallo realistico, usando addirittura lui stesso come personaggio principale. Naturalmente, Gabriel non pensa nemmeno a una cosa del genere, e infatti sta lavorando a un romanzo voodoo d'orrore, senza aver affatto ipotizzato di usare Mosley come protagonista. Per questo motivo si interessa ai delitti, e le sue investigazioni lo porteranno alla graduale scoperta del mistero. Intanto, però, comincerà ad associare le sue scoperte con ciò che vede nei suoi sogni, e capirà di sapere cose a livello inconscio che non dovrebbe in alcun modo conoscere. Questo è legato alle sue origini, e perciò Gabriel si rivolgerà alla nonna, anch'ella residente a New Orleans. Invece di risposte, troverà però altre domande, concernenti la reale provenienza dei suoi avi, un'oscura maledizione, e connessioni dei suoi sogni con certe poesie e dipinti. Come se non bastasse, qualcuno dalla Germania gli manderà strani avvertimenti. Chi è, e perché? Infine, il tema dell'amore: come si legge spesso, conoscerà a causa delle sua indagini una donna giovane, molto bella e ancor più ricca di cui si innamorerà senza speranza. Costei è nomata Malia Gedde, e in apparenza ricambierà i sentimenti di Gabriel. Ma è proprio tutto vero?

La verità è che dovrete scoprirlo voi; eccovi una breve sintesi di ciò che succederà. Nel giorno uno vi familiarizzerete con l'ambiente, scoprendo i posti interessanti della città. Fino al quinto giorno continueranno le esplorazioni, in cui Gabriel incontrerà ogni sorta di personaggi tipici e anche un po' strani, diventando esperto dei bassifondi cittadini. Nel sesto giorno ci sarà la grande rivelazione, e, come si suol dire, "tutti i pezzi del problema andranno al loro posto". Gabriel scoprirà quindi la verità riguardo a tutti quegli avvenimenti in apparenza scollegati. Dal settimo al decimo giorno ci sarà una fuga per la vita in giro per il mondo, che riporterà Gabriel a New Orleans in possesso della sua vera identità, pronto per il grande scontro finale.

E adesso basta svelare il gioco: parliamo invece della parte tecnica, dato che abbiamo potuto vedere un demo giocabile ristretto al primo giorno. In merito possiamo dire che la Sierra, come al solito, è sempre la stessa: insiste nella sua politica di usare una barra a scomparsa con tutte le icone d'azione, e nel cursore rotante per i vari comandi. Si sente davvero la mancanza di un cursore intelligente o di qualche altro cambiamento, ma a parte questo si apprezza lo stile della grafica, che ha qualcosa di cupo e assolutamente non confortante. Perfino la scena al parco non è tranquilla, e purtroppo non si è visto altro perché detto demo era limitato a tre sole locazioni. Di nuovo c'è comunque una schermata apposta per i dialoghi, con i volti animati dei personaggi coinvolti, e la qualità dell'animazione non è da buttare.

Prima di chiudere le solite congetture relative alla presunta data di uscita che dovrebbe aggirarsi attorno al prossimo Novembre, ma saremo con ogni probabilità più precisi sul prossimo numero.

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

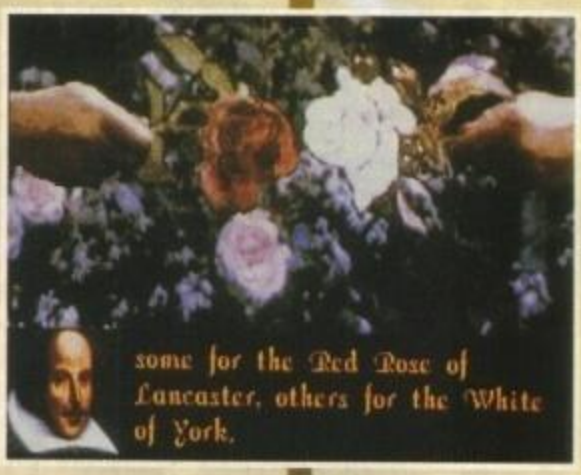
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RE E' MORTO, EVVIVA IL RE!

Stavolta accompagneremo la US Gold nel nostro cammino, descrivendo il suo prossimo titolo annunciato. È il genere è strategico, ambientato in un periodo della storia inglese conosciuto come "Guerra delle Rose".

MA COMINCIAMO PROPRIO DAI PRIMORDI, DEDICANDO QUALCHE PAROLA A CIÒ CHE LA US GOLD VEDE COME I PRESUPPOSTI DI QUESTO NUOVO TITOLO, CHE, A PROPOSITO, SI CHIAMA KINGMAKER.
DUNQUE, KINGMAKER PRENDE IL VIA DALLA CONSAPEVOLEZZA CHE IL MERCATO STRATEGICO CON GLI ANNI SI È

EVOLUTO DAI VECCHI SIMULATORI SUPERDETTAGLIATI E "TUTTI MAPPA" DELLA SSI A PRODOTTI POTENTEMENTE CENTRATI SULL'IMPATTO VISIVO, CON INTERFACCE DI GIOCO MOLTO ACCESSIBILI. IN ALTRI TERMINI, SI PARLA DI TITOLI COME POWERMONGER, CIVILIZATION E PERFINO DEFENDER OF THE CROWN. SECONDO AL US GOLD, PERÒ, TUTTI QUESTI TITOLI AVREBBERO UNA DEBOLEZZA FONDAMENTALE, RESIDENTE NELLE LORO PROCEDURE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE: PRIMA O POI IL GIOCATORE SCOPRIREBBE UNA STRATEGIA PERFETTA, DIVENTANDO INVINCIBILE E PERDENDO COSÌ OGNI INTERESSE PER IL GIOCO. KINGMAKER FINORA È VISSUTO SOLO COME GIOCO DA TAVOLO, E USCÌ NEL REMOTO 1974 RESTANDO TUTTORA IN VENDITA: MOLTO SPESSO, I GIOCHI DA TAVOLO CHE NON DIVENTANO CLASSICI (COME MONOPOLI O TRIVIAL PURSUIT), RIMANGONO SUL MERCATO UN PAIO D'ANNI AL MASSIMO, E GIÀ QUESTA È UNA BUONA DESTIMONIANZA DEL SUO SUCCESSO.
KINGMAKER CI PARLA DEL TERRIBILE CAOS INGLESE DURANTE LA GUERRA DELLE ROSE (NON QUELLA DEI ROSES, CON MICHAEL DOUGLAS, MI RACCOMANDO!), E PONE COME OBIETTIVO IL SALVATAGGIO DELL'ULTIMO BRANDELLO DI AUTORITÀ REGALE, PER DIVENTARE IL LEGITTIMO SOVRANO D'INGHILTERRA DOPO TUTTO IL GRAN MACELLO. IL GIOCATORE CONTROLLA UNA FAZIONE DI NOBILI REALMENTE ESISTITI, CHE NEL CORSO DEL GIOCO VEDRÀ LA SUA



BILANCIA DI POTERE ALTERARSI IN MANIERA REALISTICA, CONCORDEMENTE CON GLI EVENTI DELL'EPOCA. AD ESEMPIO, LE GRANDI EPIDEMIE DECIMARONO LA POPOLAZIONE, IN AGGIUNTA A INTRIGHI POLITICI D'OGNI GENERE CHE CREARONO GIRANDOLE DI POTERE NON SEMPRE FACILI DA CAPIRE. COMUNQUE, CIÒ CHE LA US GOLD VOLEVA, ERA UN GIOCO DA CONVERTIRE DOVE NON CI FOSSE NESSUNA STRATEGIA PERFETTA, E COSÌ NE RILEVÒ I DIRITTI PER LA CONVERSIONE ELETTRONICA.

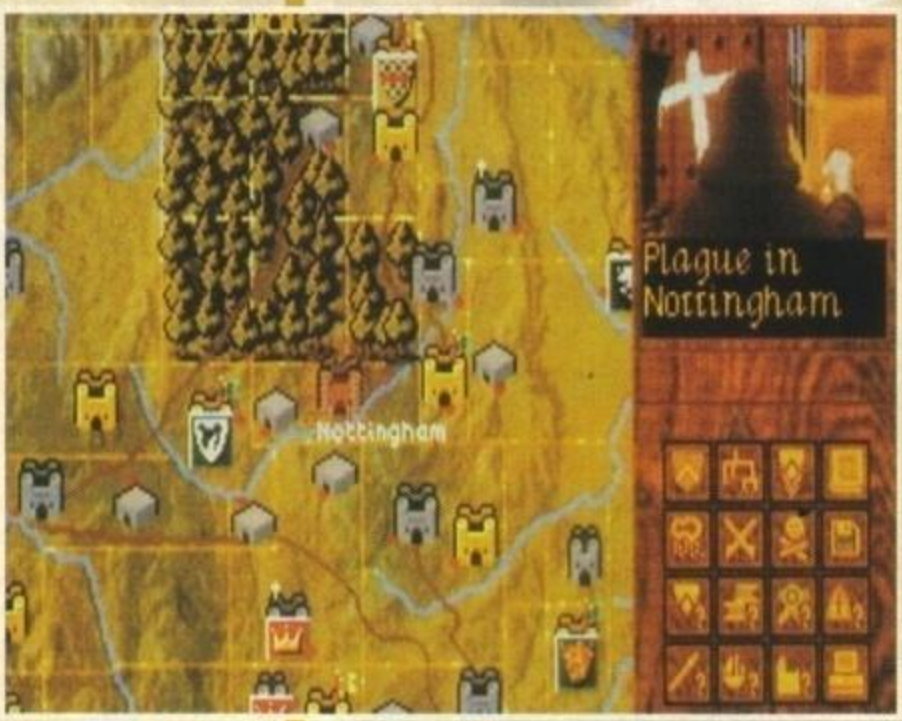
IL VIDEOGIOCO VERO E PROPRIO HA RICHIESTO FINORA DICIOTTO MESI DI SVILUPPO: L'ATTUALE STADIO DI COMPLETAMENTO DOVREBBE ESSERE PIUTTOSTO AVANZATO, ESSENDO L'USCITA PREVISTA PER SETTEMBRE. NELLA SUA REALIZZAZIONE SONO COINVOLTI NOMI ABBASTANZA FAMOSI, COME GRAHAM LILLEE ALLA TASTIERA (CHE AVEVA LAVORATO PER LA SSI CON HEROES OF THE LANCE E SHADOW SORCERER) E KEVIN BULMER (IL GRAFICO DI CORPORATION E LEGENDS OF VALOUR) COL PENNELLO IN MANO. OVVIAMENTE IL GIOCO SARÀ ADERENTE ALLA VARIANTE DA TAVOLO, OFFRENDO IN PIÙ UN AVVERSARIO MOLTO FORTE, COMBATTIMENTI TATTICI, CALAMITÀ NON CASUALI E SEQUENZA CINEMATICHE D'AZIONE. RIGUARDO ALL'AVVERSARIO SI PUÒ DIRE CHE L'IA È STATA PROGETTATA CON MOLTA CURA PER RICREARE I PENSIERI DI UNA VERA PERSONA, PONENDOLA IN GRADO DI REAGIRE A SITUAZIONI IN CONTINUO MUTAMENTO.
SI È BADATO MOLTO A RENDERE IL GIOCO ACCESSIBILE AI PRINCIPIANTI, DOTANDOLO DI UN SISTEMA D'AIUTO IN GRADO DI FORNIRE SUGGERIMENTI E DIREZIONI NEI PUNTI PIÙ DIFFICILI. COME SE CIÒ NON BASTASSE, SONO STATE ANNUNCIATE CENTOVENTI PAGINE DI MANUALE, DUE TERZI DELLE QUALI DEDICATE ALLA PARTE PURAMENTE STORICA. NOI LE ABBIAMO VISTE, E POSSIAMO GARANTIRVI CHE SEMBRA UN VERO LIBRO DI TESTO: L'ESATTEZZA SI ESPRIME AI MASSIMI LIVELLI.
TORNANDO ALLA PARTE PRATICA, KINGMAKER SARÀ INTEGRALMENTE PILOTATO VIA MOUSE, PER MEZZO D'UN SISTEMA DI ICONE MOLTO INTUITIVO, E PORRÀ BASE SU UNA MAPPA DIGITALIZZATA DELL'INGHILTERRA SFRUTTAN-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DO ANCHE TUTTI GLI SCHEMI ARALDICI DELL'EPOCA PER CONTRASSEGNARE LE PERSONALITÀ IMPORTANTI. OLTRE A QUESTO, PARECCHIE CITTÀ HANNO PROPRIE FIGURE DIGITALIZZATE DI CASTELLI O CATTEDRALI ESISTENTI NEL QUINDICESIMO SECOLO, VALE A DIRE L'EPOCA DI CUI SI PARLA IN KINGMAKER.

PARLANDO DI CONTENDENTI, IL GIOCO È DIVISO IN VARIE FAZIONI CHE COMBATTONO PER IL CONTROLLO SUPREMO. NE ABBIAMO PARECCHI TIPI DIVERSI, MA LA PIÙ IMPORTANTE È SENZ'ALTRO QUELLA CAPEGGIATA DA UN NOBILE CON UN PROPRIO TITOLO, COME POTREBBE ESSERE MOWBRAY DUCA DI YORK. A QUESTI NOBILI SPETTA UN NUMERO ELEVATO DI TRUPPE: MOWBRAY NE HA 180, E



MUSEO DI FIRENZE), CHE GARANTISCONO AI NOBILI UN BEL PO' DI TRUPPE IN PIÙ, IN AGGIUNTA A CITTÀ E/O CASTELLI. NATURALMENTE CI SONO SVANTAGGI: GLI INCA-

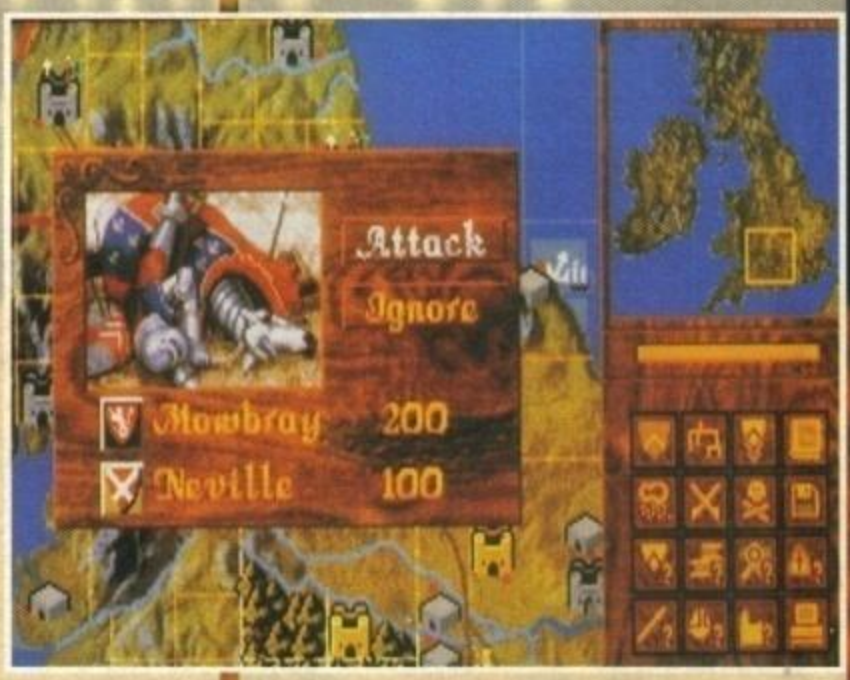
HA RICHIESTO MOLTA FATICA PER ESSERE STRIZZATA NEI QUATTORDICI POLLICI DI UN MONITOR MODERNO. A DESTRA SI NOTA L'AREA DI STATO DEI VARI CONTENDENTI, SOSTITUENDO LE CARTE DEL GIOCO DA TAVOLO. PER AVERE INFORMAZIONI È SUFFICIENTE PREMERE SU CIÒ CHE INTERESSA, FACENDO APPARIRE DATI SU CITTÀ, CASTELLI E PERSONALITÀ. LA US GOLD AFFERMA CHE LE POSIZIONI INIZIALI HANNO LA STESSA IMPORTANZA DEI PEZZI DI SCACCHI, E CONDIZIONANO MOLTO L'ESITO DEL GIOCO.

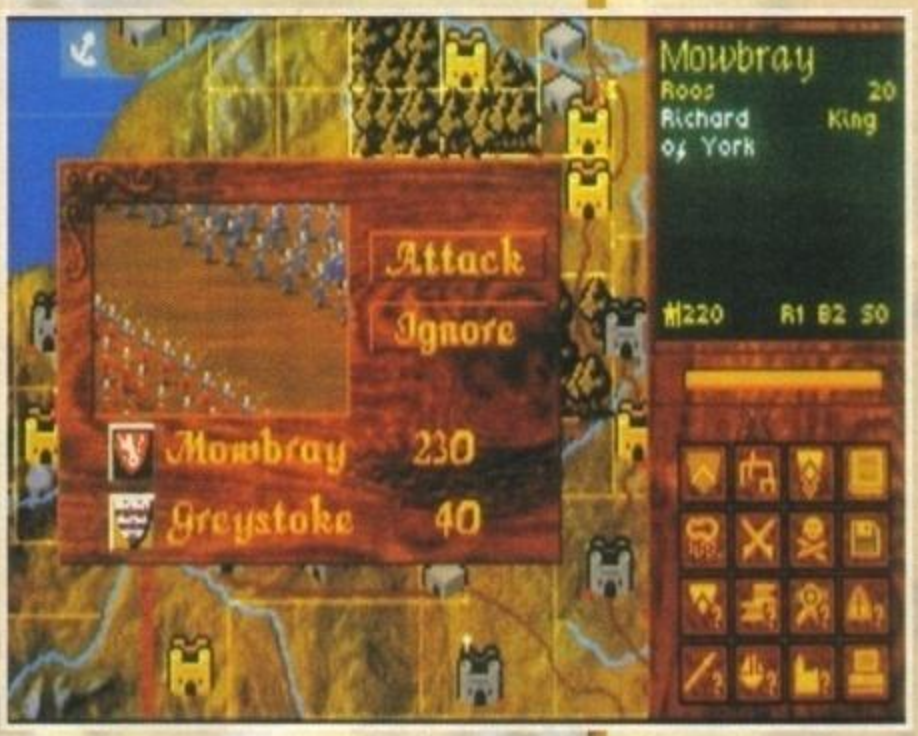
ALTRA IMMAGINE SIGNIFICATIVA È POI QUELLA DELL'EPIDEMIA, CHE NEL GIOCO È UN EVENTO CASUALE COME LE RIVOLTE. OGNI TURNO DEL GIOCO, INFATTI, INIZIA CON UNO DI QUESTI EVENTI, CHE HANNO LO SCOPO DICHIARATO DI SPEZZARE I VOSTRI ESERCITI, PER IMPEDIRVI DI CURARE LE VOSTRE PROPRIETÀ. VIENE SPIEGATO CHIARAMENTE CHE MOLTA ABILITÀ DEL GIOCATORE SI VEDRÀ IN COME RIESCE A REAGIRE A TALI CIRCOSTANZE, SE NON ADDIRITTURA A SFRUTTARLE.

IL GIOCO INCLUDE TUTTO L'ALBERO GENEALOGICO DEI REALI, CON ENRICO VI COME REGNANTE ATTUALE. UNA DELLE IMMAGINI PERVENUTE RIGUARDA PROPRIO LA RAPPRESENTAZIONE DI TALE ALBERO, PERALTRO SPIEGATO

RICHI SPESSO RICHIEDONO CHE SI MOBILITI UN CERTO CONTINGENTE DI FORZE PER SISTEMARE PROBLEMI INTERNI. INFINE, SOLO PER IL FATTO DI POSSEDERE CERTE REGIONI COME GALLES O CORNOVAGLIA, SI RICEVONO TRUPPE EXTRA.

IN QUESTO SCHEMINO NON POTEVANO MANCARE GLI ALTI PRELATI, VALE A DIRE I VARI VESCOVI E ARCIVESCOVI, CHE SOLITAMENTE HANNO TRUPPE PROPRIE MA SERVONO PERLOPIÙ PER INCORONARE I RE. E CONCLUDIAMO CON I MERCENARI, CHE SPESSO POSSONO CAMBIARE I RAPPORTI DI





FORZE: STA AL GIOCATORE TROVARE IL MODO MIGLIORE DI FAR FUNZIONARE LE SUE TRUPPE. ASSIEME ALLE INFORMAZIONI ABBIAMO RICEVUTO DIVERSE IMMAGINI COMMENTATE, CHE SPIEGANO MOLTO SUL GIOCO FINALE. LA SCENA D'APERTURA, AD ESEMPIO, MOSTRERÀ SHAKESPEARE (CON TANTO DI

NEL MANUALE.

ALTRO ELEMENTO CHIAVE DI CUI ABBIAMO RICEVUTO LA FOTO È LA BATTAGLIA. TALI CONTESE SONO SPESSO DECISIVE, E IL VINCITORE PRENDE TUTTO: NON È DIFFICILE IPOTIZZARE CHE UN BEL SACCHEGGIO FOSSE IL CULMINE DELLA VITTORIA. LE BATTAGLIE, COMUNQUE, POSSONO ESSERE DECISE DALLE CARTE, COME NEL GIOCO DA TAVOLO, O CON REGOLE PIÙ REALISTICHE DA GIOCO STRATEGICO. SPESSO INIZIAVANO CON GRANDI SCAMBI DI FRECCE, POI CON L'ASSALTO DEI LANCIERI, E INFINE CON IL CORPO A CORPO IN GRAN MISCHIA.

ULTIMA SCENA RAPPRESENTATA: L'INCORONAZIONE, CHE PONE TERMINE AL GIOCO CON UNA SEQUENZA ANIMATA. QUI SI ASSEGNA IL PUNTEGGIO GLOBALE E UN GRADO, INCORAGGIANDO IL GIOCATORE A RITENTARE LA SFIDA IN MANIERA SIMILE A CIVILIZATION.

LE CONFIGURAZIONI PREVISTE SONO: PC AT (286+) 640 K VGA CON MOUSE; AMIGA 500+, 600 O 1200, GRAFICA 32 COLORI, 1 MB DI RAM. L'USCITA, COME GIÀ DETTO, È PREVISTA PER SETTEMBRE.

WILLI

INOLTRE PUÒ SCEGLIERE TRA UN MAGGIOR NUMERO DI CASTELLI DA CUI PARTIRE. PERÒ ESISTONO ANCHE I NOBILI SENZA TITOLI, COME BERKELEY, CHE HANNO POCHE TRUPPE (UNA QUARANTINA, NEL CASO DI BERKELEY) E SOLITAMENTE UN SOLO CASTELLO. I TITOLI POSSONO ESSERE ASSEGNATI AI NOBILI CHE NON NE POSSEGGONO, GARANTENDOGLI TRUPPE AGGIUNTIVE (GENERALMENTE TRENTA SOLDATI) E CITTÀ IN PIÙ. ALTERNATIVAMENTE AI TITOLI, POSSONO ESSERE ASSEGNATI ALCUNI UFFIZI (NEL SENSO DI INCARICHI; NULLA IN COMUNE CON IL

VOCE DIGITALIZZATA PER CHI POSSIEDE LA SOUNDBLASTER SUL PC) CHE SPIEGA GLI EVENTI CHE HANNO PORTATO ALLA GUERRA, FERMO RESTANDO CHE LA SPIEGAZIONE DETTAGLIATA È LASCIATA ALLA PARTE STORICA DEL MANUALE.

ALTRA VIDEATA NOTEVOLE ERA LA MAPPA D'INGHILTERRA, CHE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ABBRACCIO DELLA LEGGENDA

Ebbene, fratelli: il binomio Accolade-Legend sta facendo fermentare un bel po' di roba nel calderone delle streghe. Si tratta solo di due titoli, ma uscendo dalle mani di gente simile non si può trattare di titoli così normali. Vediamoli più da vicino.

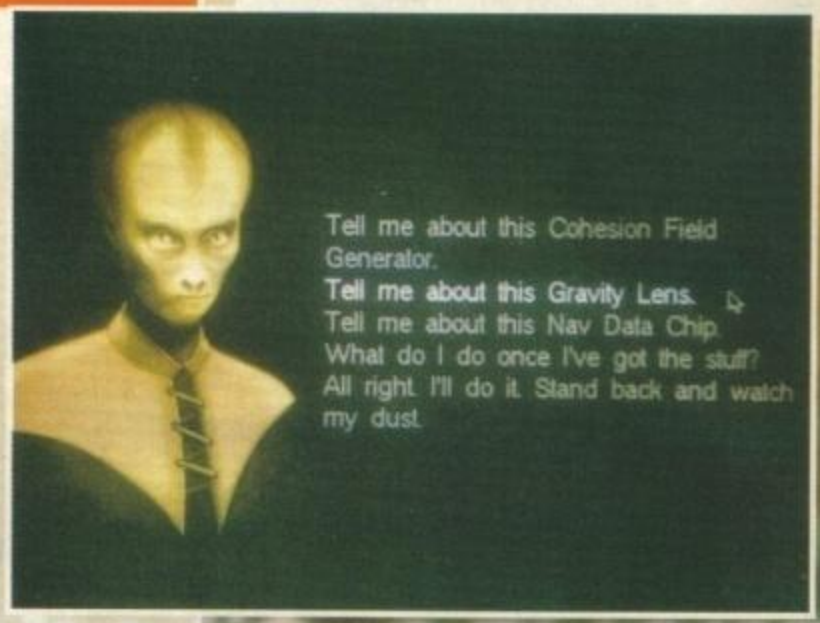
DISTRUZIONE TOTALE: LE SOLITE SCAMPAGNATE FACILI FACILI PER NOIALTRI VIDEOGIOCATORI! PARLANDO DI AMENITÀ VARIE, VI CAPITERÀ DI MANEGGIARE I CONSUETI MANUFATTI ALIENI, DI FRUGARE TRA ARCHIVI SEGRETI DEGLI HEECHEE, DI LOTTARE CON ROBOT ASSASSINI E DINOSAURI AFFAMATI, DI VIAGGIARE SU PIANETI GLACIALI ABBANDONATI DA SECOLI, E DI FARE PERFINO GLI INDIANA JONES SPAZIALI: INSOMMA, PRATICAMENTE TUTTO CIÒ CHE SI PUÒ FARE IN CINQUE O SEI LIBRI DI FANTASCIENZA DIVERSI.

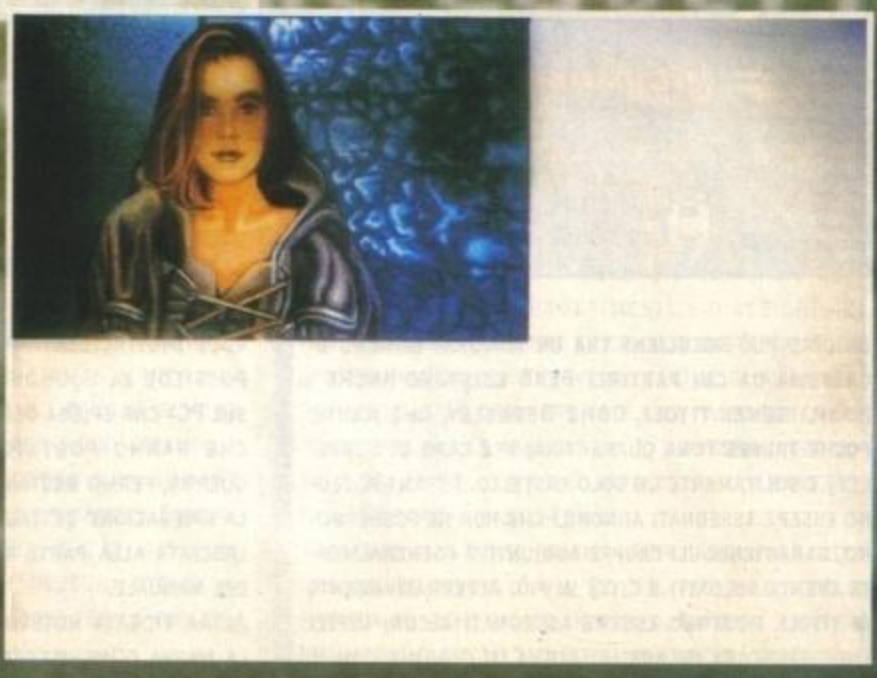
L'AVVENTURA È STATA FUSA NEL SISTEMA DI GATEWAY ED ERIC THE UNREADY, OSSIA UN'INTERFACCIA UTENTE VAGAMENTE SIMIL-WINDOWS CHE NE RENDE L'USO MOLTO SEMPLICE, NONOSTANTE L'APPARENTE NECESSITÀ DI DOVER SCRIVERE A MANO I COMANDI. QUESTO SISTEMA, ASSAI ELABORATO, CONSENTE UNA QUANTITÀ DI AZIONI COMPLESSE, OLTRE OVVIAMENTE AI DIALOGHI CON I NUMEROSI PERSONAGGI CHE VI TROVERETE DAVANTI.

HOMEWORLD

INIZIAMO A CITARE UN NOME FAMOSO PER GLI APPASSIONATI DI FANTASCIENZA: FREDERIK POHL. TEMPO FA USCÌ IL "SUO" GATEWAY, MA UNA COSA DEL GENERE NON POTEVA RESTARE SOLA SOLETTA, E INFATTI ECCO QUI IL SEGUITO: GATEWAY 2, PER GLI AMICI HOMEWORLD. LA TRAMA (PREVEDIBILMENTE) NON È MOLTO DIVERSA DA QUELLA DEL PRIMO EPISODIO, COME C'È ANCORA IL RIFERIMENTO ALL'ANTICHISSIMA RAZZA HEECHEE, ESTINTASI MISTERIOSAMENTE MEZZO MILIONE D'ANNI FA.

SI INIZIA A FRISCO, OSSIA SAN FRANCISCO, NELL'ANNO PALINDROMO 2112, CON LA SCOPERTA DI RAMA CHE ANDAVA A FARE LA SPES... NO, CLARKE NON C'ENTRA. DA CAPO: SI INIZIA CON LA SCOPERTA DI UN'ASTRONAVE GRANDE COME UNA CITTÀ. MA NON POTEVA ESSERE TUTTO FACILE, PERCHÉ COME PRIMA COSA CI SI TROVA VILUPPATI TRA FANATICI E TERRORISTI, CHE DOVRANNO ESSERE LIQUIDATI CON MISSIONI PARAMILITARI. DOPO QUESTA NECESSARIA DISINFESTAZIONE, L'ASTRONAVE POTRÀ RIPARTIRE PER UNA LUUUNGA AVVENTURA CON VOI A BORDO, CHE VI PORTERÀ NIENTEMENO CHE NEL BEL MEZZO D'UN BUCO NERO, DOVE SI SONO RIFUGIATI GLI ULTIMI HEECHEE RIMASTI. MA LE COSE NON SONO COSÌ FACILI, DATO CHE PRIMA DI RIUSCIRE A RAGGIUNGERE UNA SIMILE INCANTEVOLE LOCALITÀ DI VILLEGGIATURA, DOVRETE PASSARE ATTRAVERSO AVVENTURE SPAZIALI DI OGNI TIPO, CHE VI PERMETTERANNO, TRA LE ALTRE COSE, DI SALVARE L'INTERA RAZZA UMANA DALLA





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

PROPRIO I DIALOGHI HANNO UN ENORME VANTAGGIO: SONO REGISTRATI E CONSULTABILI IN OGNI MOMENTO, PERMETTENDOVI COSÌ DI RISTUDIARVELI CON CALMA QUANDO VORRETE, SOPRATTUTTO NEI DELICATI MOMENTI IN CUI NON SAPETE PIÙ CHE FARE E I VOSTRI NERVI MINACCIANO UNA BELLA ESPLOSIONE.

SI È PENSATO ANCHE AI NOVIZI, CREANDO UN MENU DI AIUTO IN GRADO DI FORNIRE I NECESSARI COLPI DI TIMONE. QUESTO È VERAMENTE UTILE, DATO CHE GATEWAY 2 SARÀ DEFINITIVAMENTE UN GIOCO DIFFICILE, E NON UNA DELLE MODERNE AVVENTURE GRAFICHE DA DIECI O VENTI MEGA CHE SI RISOLVONO IN POCHE ORE. IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ SARÀ ACCRESCIUTO DALLA NECESSITÀ DI CAPIRE COMPLESSE FRASI IN INGLESE (NON SONO, TRA L'ALTRO, PREVISTE TRADUZIONI), E PERTANTO RITENETEVI AVVERTITI!

TRAMA A PARTE, LE MIGLIORIE PIÙ EVIDENTI RISPETTO AL PRIMO GATEWAY SONO: INTENSIVO USO DI ANIMAZIONI SPAZIALI IN VGA 256 COLORI (CON EVIDENTE FUNZIONE DI INTERMEZZO) E INTRODUZIONE DELLA RISOLUZIONE SVGA A 256 COLORI CON COMPATIBILITÀ VESA DURANTE IL GIOCO VERO E PROPRIO. IN OGNI CASO È NORMALMENTE SUPPORTATA ANCHE LA VGA ALTA RISOLUZIONE A 16 COLORI. IL MIGLIORAMENTO GRAFICO CI SARÀ E GIÀ SI È VISTO NEL DEMO (BUON USO DEI COLORI E GRANDE NITIDEZZA DELLE IMMAGINI DOVUTA APPUNTO ALL'ELEVATA RISOLUZIONE), MA ANCHE LE ORECCHIE POTRANNO GUSTARSI UNA COINVOLGENTE COLONNA SONORA. ULTERIORI IMMAGINI RICEVUTE HANNO CONFERMATO LA CURA DEDICATA ALLE ANIMAZIONI (C'ERANO TRE DIVERSI QUADRI DELLA STESSA SEQUENZA), MA STRANAMENTE LE FIGURE IN 640X480 AVEVANO 16 COLORI E NON 256.

L'USCITA È IMMINENTE: ANDATE PURE TRANQUILLI IN VACANZA, DATO CHE AL VOSTRO RITORNO DOVREBBE ESSERE GIÀ SUGLI SCAFFALI DEI NEGOZI.

IL SECONDO TITOLO ANNUNCIATO È XANTH, UN'ALTRA AVVENTURA ISPIRATA A UNA SERIE DI LIBRI CHE PERÒ STAVOLTA È DI GENERE FANTASY.

IN XANTH, INVECE DELLE STRANE RAZZE ALIENE, INCONTRERETE ORCHI, ELFI, DRAGHI, TROLL ECCETERA, E IN PIÙ ASSISTERETE AL DEBUTTO DI UNA NUOVA INTERFACCIA UTENTE, SENSIBILMENTE ISPIRATA A COLOSSI COME MONKEY ISLAND, PUR SENZA DEROGARE TROPPO DAI CANONI CLASSICI LEGEND. ESSA COMPRENDERÀ LECCORNIE COME CURSORE INTELLIGENTE E POCHI VERBI DA USARE, TUTTI RAGGRUPPATI IN UNA FINESTRELLA A SINISTRA. LA PROSPETTIVA DI GIOCO SARÀ LA STESSA DI GATEWAY & C., OSSIA IN PRIMA PERSONA: NON VEDRETE IL VOSTRO PERSONAGGIO CHE VA IN GIRO A CERCAR GRANE, MA SEMPLICEMENTE CIÒ CHE LUI-VOI VEDREBBE.

CI È NOTO CHE SARÀ PRESENTE UN'INNOVATIVA GESTIONE GRAFICA DEI PERSONAGGI, NEL TENTATIVO DI SUPERARE QUELLA COMUNE A SPRITE, E SARÀ AGGIUNTA UN'OPZIONE PER TORNARE INDIETRO DI UNA MOSSA, CHE VI CONSENTIRÀ DI PROVARE DIFFERENTI SOLUZIONI ALLO STESSO PROBLEMA.

XANTH

XANTH SI PRESENTA ESTETICAMENTE MOLTO BENE, NELLA SOLITA GRAFICA VGA 256 COLORI, COME STIMOLO AL GIOCATORE, SEMPRE SEGUENDO LO STILE MONKEY ISLAND, È COSTELLATO DI BATTUTE PIÙ O MENO DEMENZIALI PER TRASCINARE IRRESISTIBILMENTE L'UTENTE VERSO LA SOLUZIONE, CHE, SI SPERA, SARÀ LONTANA E SOSPIRATA.

LE IMMAGINI VISTE AVEVANO TUTTE UN CROMATISMO DA ACQUERELLO, E METTEVANO IN CHIARO LE VESTIGIA DI UN'INTERFACCIA PIUTTOSTO SCHEMATICA: L'INVENTARIO IN BASSO, RIGOROSAMENTE PITTOGRAFICO, LA BUSSOLA PER I MOVIMENTI NELL'ANGOLO CON TANTO DI OPZIONI, E LA LISTA DEI VERBI A SINISTRA, MEMORIA DI CERTE SVENTOLE PAZZESCHE VISTE IN GATEWAY: UN CENTINAIO DI VERBI O ANCHE PIÙ.

PER XANTH L'ATTESA DOVREBBE ESSERE UN PO' PIÙ LUNGA CHE PER GATEWAY 2: MENTRE QUEST'ULTIMO È ATTESO (SALVO ERRORI OD OMISSIONI) PER SETTEMBRE, SI PARLA DI OTTOBRE. MA SIAMO SICURI CHE LA NOSTRA PAZIENZA SARÀ COMPENSATA, COME SEMPRE.

WILLI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

22
ANNO 3
NUMERO 22
SETTEMBRE 1993
LIRE 5000

CONSOLE MANIA

XENIA EDIZIONI

148 PAGINE !
16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

JURASSIC PARK
LA PREISTORIA DEL MEGA DRIVE

L'ONDATA DEI PICCHIADURO ESTIVI
MORTAL KOMBAT SU MD, STREET FIGHTER II TURBO SU SNES,
STREET FIGHTER II C. E. SU PC ENGINE,
STREETS OF RAGE SU MS

RIPLEY ARRIVA ANCHE SU SNES
ALIEN 3

PREVIEW:
VISTI PER VOI THUNDERHAWK,
POPULOUS II, ROCKET KNIGHT ADVENTURES,
CHUCK ROCK II E ALTRI ANCORA

IN PIU': SUPER TURRICAN,
MUTANT LEAGUE FOOTBALL,
THE LOST VIKINGS, GOLDEN AXE III...

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APOCALITTICAMENTE VIRGIN!

PREVIEW

La Virgin torna all'attacco, e con l'attesissimo Apocalypse ci propina una nuova interessante licenza. Quale? Andate avanti a leggere e lo scoprirete [se date un'occhiata alle foto, pero'....].

ANNUNCIATO E PREVIEWATO MESI FA, APOCALYPSE STA PER INVADERE I NOSTRI MONITOR IN TUTTA LA SUA INAUDITA VIOLENZA DI FUOCO. PER QUEI DUE O TRE CHE NON CI HANNO SEGUITO NEI MESI PASSATI FACCIAMO UN BREVE RIASSUNTO.

IN UNA MINUSCOLA E INSIGNIFICANTE ISOLA DEL PACIFICO, TALE MAJIPOOR (NON SO PERCHÉ, MA MI RICORDA TANTO LA MADRIPOOR "MARVELIANA"...), PARE VENGANO TENUTI SEQUESTRATI CENTINAIA DI INERMI PRIGIONIERI DI GUERRA, FRA I QUALI ANCHE IL VOSTRO MIGLIORE AMICO, FEDELE COMPAGNO DI TANTE AVVENTURE. SUPERFLUO AGGIUNGERE COME A QUESTO PUNTO DOBBIATE ENTRARE IN AZIONE E SALVARE GLI SVENTURATI PRIGIONIERI IN OSTAGGIO, TUTTO QUESTO ALLA GUIDA DI UN POTENTE ELICOTTERO DA GUERRIGLIA, ARMATO DI MISSILI, MITRAGLIETTE E CHI PIÙ NE HA, PIÙ NE METTA.

APOCALYPSE È SUDDIVISO IN CINQUE LIVELLI DIFFERENTI, DOVE IL COMPITO È SOSTANZIALMENTE QUELLO DI DEVASTARE TUTTO QUANTO VI SI PARA DAVANTI E ALLO STESSO TEMPO CERCARE DI PORTARE IN SALVO TUTTI I PRIGIONIERI DISLOCATI E NASCOSTI IN VARI TIPI DI ACCAMPAMENTI, CHE VANNO DA SEMPLICI E RUDIMENTALI CAPANNE, A QUARTIERI GENERALI ARMATI DI TUTTO PUNTO E APPARENTEMENTE IMPENETRABILI, SE NON CON UNA BUONA DOSE DI PIOMBO CALDO...

L'AZIONE, INCREDIBILMENTE FRENETICA, LO È RESA ANCORA DA PIÙ DA UN UTILIZZO ECCELLENTE DEL CHIPSET PAULA, CHE DÀ IL MEGLIO DI SÉ SFORNANDO UN'INFINITÀ DI SPARI, ESPLOSIONI, GRIDA, ECC... TUTTI RIGOROSAMENTE CAMPIONATI E TUTTI DI GRANDE EFFETTO. COME FORSE SAPRETE, LO SVILUPPO DEL GIOCO, INIZIALMENTE NELLE MANI DEGLI STRANGEWAYS (MA SI TORNA ADDIRITTURA AI TEMPI DELL'ORMAI DEFUNTA MIRRORSOFT), È STATO POI PROSEGUITO DAI MIRACLE GAMES CHE, DOPO MILLE VICESSITUDINI, SI SONO DETTI SICURI DI VEDERE IL LORO GIOCO NEGLI SCAFFALI ENTRO LA FINE DI SETTEMBRE; E SEMBRA PROPRIO CHE QUESTA VOLTA MANTERRANNO LA LORO PROMESSA, ANCHE PERCHÉ NON CREDIAMO CHE ALLA VIRGIN ACCETTEREBBERO TROPPO DI BUON OCCHIO UN ULTERIORE RITARDO.

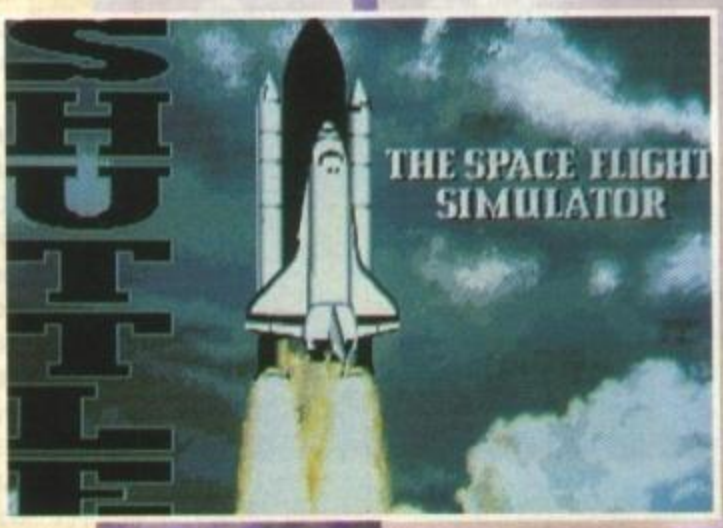
LARGO QUINDI ALLA PROBABILE RECENSIONE SUL PROSSIMO NUMERO.

IL SECONDO TITOLO ANNUNCIATO DALLA VIRGIN NON POTRÀ CHE RENDERE FELICI GLI SMANETTONI DA SALA GIOCHI, VISTO CHE SI TRATTA DELLA CONVERSIONE DI QUEL (CONTROVERSO) MORTAL KOMBAT, CHE HA LETTERALMENTE SPOPOLATO TRA I COIN-OP DI QUEST'ANNO. L'AZIONE RISULTAVA TALMENTE FRENETICA E CRUENTA DA ACCALAPPIARE L'ATTENZIONE DI CHIUNQUE, GRAZIE ALLA CARATTERISTICA NON INDIFFERENTE DI POTER CONTROLLARE DEI PERSONAGGI INTERAMENTE FILMATI NEI LORO MOVIMENTI E IN SEGUITO DIGITALIZZATI, IN MODO TALE DA RENDERE L'AZIONE INCREDIBILMENTE REALISTICA. GIÀ DISPONIBILE PER MEGADRIVE E SNES, L'USCITA DI MORTAL KOMBAT PER AMIGA E, UDITE UDITE, PER PC, È PREVISTA PER NOVEMBRE. AH, DIMENTICAVO DI DIRE CHE LA PROGRAMMAZIONE È STATA AFFIDATA AI RAGAZZACCI DELLA PROBE... CHI HA ORECCHIE PER INTENDERE...

ANDREA "MAO" DELLA CALCE

SHUTTLE... SU CD!

Per tutti coloro che ancora ritenessero il CD-ROM una macchina senza futuro, sappiate pure che tutte le software house stanno pubblicando una moltitudine di prodotti originali o meno. Poteva la Virgin (proprio la Virgin, quella di 7th Guest e Dune) essere da meno? Certo che no, ed ecco annunciato questo Shuttle che vi metterà nei panni di un novello Gagarin, alle prese con uno di questi ultimi ritrovati dell'aeronautica spaziale. La vostra missione è quella di riuscire con successo a lanciare nello spazio un satellite, destreggiandovi allo stesso tempo attraverso un'infinità di comandi più o meno rilevanti... per la precisione: circa un migliaio! Terrificante, eh? Pensate poi che questa nuova versione CD si avvarrà anche di una voluminosa enciclopedia con più di un migliaio di immagini digitalizzate in rigoroso V-GA, condite con oltre 150.000 linee di testo. Shuttle uscirà quest'inverno per tutti i PC, a partire dai 386 SX con almeno 2Mb di Ram.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMA GARA DELLA SENSIBLE

Dalla Sensible Software, appositamente per voi, l'ultima anticipazione (speriamo, visto che è più di un anno che ne parliamo su queste pagine) del nuovo spara-a-tutti-quelli-che-si-muovono-che-poi-fanno-versi-carini-e-sprizzano-sangue-

PROVATE A PENSARE, SOLO PER UN ATTIMO, A COME POTREBBE ESSERE OGGI IL MONDO SE UNA DELLE GRANDI GUERRE DELL'ULTIMO SECOLO FOSSE FINITA IN MANIERA DIVERSA. IMMAGINATE, PER ESEMPIO, CHE IL NAZISMO SIA RIUSCITO A CONQUISTARE L'INTERA EUROPA E LA RUSSIA, ISOLANDO POI GLI STATI UNITI FINO A DISTRUGGERLI ECONOMICAMENTE. COME SAREBBERO OGGI LE COSE? IN QUALE MONDO STAREMMO VIVENDO? PROBABILMENTE IN UN MONDO TERRIBILMENTE SIMILE A QUELLO DI CANNON FODDER, DOVE UN ESERCITO DI CATTIVI (CHI SIANO ESATTAMENTE NON HA IMPORTANZA. VI BASTI SAPERE CHE SONO I CATTIVI) HA ACQUISITO IL CONTROLLO SU GRAN PARTE DEL MONDO LIBERO. IL TEMPO È IL NOSTRO, IL MONDO POTREBBE ESSERE QUELLO DI UN UNIVERSO PARALLELO. L'UNICA COSA SICURA È CHE UN REGIME TOTALITARIO, INFLESSIBILE E DISPOTICO HA INFINE RIUNITO SOTTO LA PROPRIA BANDIERA QUASI TUTTA L'UMANITÀ. ORMAI LA LIBERTÀ DI PAROLA È DIVENUTA UN'IDEA UTOPICA, PER ALCUNI IL RICORDO DI TEMPI PASSATI, PER ALTRI UN VAGHEGGIAMENTO FORSE MAI ESISTITO. TUTTO SEMBRA ESSERE TORNATO AGLI OSCURI ANNI DEL MEDIOEVO, DOVE LA VITA UMANA CONTAVA BEN POCO E IL POTERE ERA CONCENTRATO NELLE MANI DEI PIÙ FORTI. NESSUNO HA IL CORAGGIO DI RIBELLARSI, DI DIRE QUELLO CHE PENSA E DI LOTTARE PER LA PROPRIA LIBERTÀ.

MA GLI EROI DI TURNO NON SONO NESSUNO: SONO COMBATTENTI, UOMINI CHE HANNO DEDICATO LE PROPRIE VITE A DIFENDERE I LORO COMPAGNI E LA LORO LIBERTÀ. SONO QUINDICI SOLDATI - O MEGLIO, EX-SOLDATI - CHE HANNO ASSISTITO INERMI ALLA CADUTA DEL PROPRIO PAESE E CHE ORA HANNO DECISO DI NON ESSERE PIÙ DISPOSTI A SOPPORTARE. SANNO CHE LA LORO VOGLIA DI LIBERTÀ POTREBBE CONDURLI VERSO LA MORTE, CONOSCONO PERFETTAMENTE IL FATO DI COLORO CHE HANNO GIÀ PROVATO A RIBELLARSI, MA NON SONO COMUNQUE DISPOSTI AD ARRENDERSI. PER LUNGHI MESI ORGANIZZANO INCONTRI SEGRETI, RISCHIANDO OGNI VOLTA DI ESSERE SORPRESI E UCCISI, MA ALLA FINE HANNO UN PIANO. GETTARSI DA SOLI CONTRO L'IMMENSO ESERCITO OPPRESSORE SAREBBE PURA FOLLIA, E CERCARE DI INFIAMMARE GLI ANIMI DELLA GENTE NON PORTEREBBE ALCUN RISULTATO ORA CHE LA PAURA SI È IMPADRONITA DI TUTTI, MA QUALCOSA SI PUÒ ANCORA FARE: ELIMINARE TUTTE LE POSTAZIONI DI CONTROLLO DEL NEMICO, RASTRELLARE I PUNTI STRATEGICAMENTE PIÙ IMPORTANTI, COLPIRE DURAMENTE GLI AVVERSARI E, CONTEMPORANEAMENTE, DIMOSTRARE AI PROPRI COMPAGNI CHE NON È ANCORA FINITA, CHE L'OPPRESSORE NON È INVINCIBILE. I LUOGHI DA COLPIRE SONO IN TUTTO CENTO, DISPOSTI IN VARI PUNTI DI UNA NAZIONE CLIMATICAMENTE SIMILE AL CONTINENTE AMERICANO, E CIASCUNO DI QUESTI HA UNA GUARNIGIONE DI PROTEZIONE. IL PIANO PREVEDE DI COLPIRE PRIMA LE INSTALLAZIONI PIÙ DEBOLI, QUELLE A SUD, PER INIZIARE A RACCOGLIERE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMI E MUNIZIONI, E POI GETTARSI RAPIDAMENTE SULLE ALTRE BASI. IL NEMICO NON DEVE AVERE LA POSSIBILITÀ DI RIORGANIZZARSI, GLI ATTACCHI DEVONO ESSERE RAPIDI E SPIETATI: NESSUNO DEVE SOPRAVVIVERE. I QUINDICI UOMINI ODIANO IL LAVORO CHE DEVONO FARE, MA SANNO CHE NON C'È UN'ALTRA STRADA...

IL GIOCO SI APRE ALL'INTERNO DI UNA FORESTA TROPICALE, UNA DI QUELLE COSÌ INTRICATE CHE RISULTA IMPOSSIBILE ADDENTRARSI TRA LA FITTA VEGETAZIONE. I NEMICI NON SI ASPETTANO UN ATTACCO, E TARDANO A REAGIRE. IN UN ATTIMO, DOPO POCHI COLPI DI MITRAGLIATORE, TUTTO È FINITO NEL MODO PIÙ RAPIDO E DISCRETO. MA I NOSTRI EROI NON AVRANNO LA STESSA FORTUNA ANCHE CON LE SUCCESSIVE POSTAZIONI: I NEMICI SONO ORMAI IN ALLARME, SANNO DELLA PRESENZA DI ALCUNI RIBELLI, E SONO PIÙ CHE PRONTI AD ACCOGLIERLI. NELLA SECONDA MISSIONE BISOGNERÀ STANARE GLI AVVERSARI DALLE LORO TANE, FAR ESPLODERE I LORO RIFUGI, RUBARE LE LORO STESSE ARMI. PRESTO SCOPPIERÀ L'INFERNO!!!

OGNUNO DEI CENTO LIVELLI DA SUPERARE PRESENTA UNA DETERMINATA AMBIENTAZIONE, CON PARTICOLARI CHE SI AGGIUNGONO DI VOLTA IN VOLTA E NUOVI OSTACOLI. INIZIALMENTE SI HA A CHE FARE CON TRE SOLI SOLDATI, MA PRESTO I NEMICI DIVENTERANNO TROPPI PER ESSERE CONTATI. IL GIOCATORE DISPONE DI UN NUMERO DI UOMINI VARIABILE, IN RELAZIONE ALLA DIFFICOLTA E ALLE CARATTERISTICHE DELLA SEZIONE DA RIPULIRE, MA DOPO CHE AVRÀ SUBITO QUINDICI PERDITE TOTALI NON POTRÀ PIÙ CONTARE SU ALTRI RINFORZI. LA VISTA DEL CAMPO DI BATTAGLIA È PRESA DALL'ALTO, CON SPRITE PICCOLI MA FACILMENTE RICONOSCIBILI. UNA DELLE CARATTERISTICHE PIÙ INTERESSANTI È IL SISTEMA DI CONTROLLO DEI SOLDATI, CHE PUR MANTENENDO UN OTTIMO REALISMO, DEGNO DI GIOCHI BEN PIÙ COMPLESSI, SI RIDUCE IN PRATICA A POCHISSIMI COMANDI. FONDAMENTALMENTE SI POSSONO MUOVERE GLI UOMINI (POSIZIONANDO IL CURSORE E PREMENDO IL TASTO SINISTRO DEL MOUSE) O FARLI SPARARE (SEMPRE CON IL CURSORE PER PRENDERE LA MIRA E IL TASTO DESTRO): OLTRE A QUESTI DUE ORDINI FONDAMENTALI, SI POSSONO INOLTRE RACCOGLIERE ALCUNE CASSE DI MUNIZIONI E DIVIDERE LA PROPRIA SQUADRA FINO A TRE UNITÀ DISTINTE. IN QUEST'ULTIMO CASO, IL GIOCATORE MUOVE UN SOLO GRUPPO PER VOLTA, MENTRE GLI ALTRI SI DIFENDONO AUTOMATICAMENTE APRENDO IL FUOCO SU TUTTO QUELLO CHE RESPIRA (FORTUNATAMENTE I SOLDATI CONTROLLATI DAL GIOCATORE NON SI POSSONO SPARARE TRA DI LORO!). PER LANCIARE LE BOMBE E LE GRANATE È INVECE NECESSARIO SPARARE SULL'OBBIETTIVO E, CONTEMPORANEAMENTE, PREMERE IL PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE.

INIZIALMENTE LE STRUTTURE UTILIZZATE DAI NEMICI SONO PRATICAMENTE INESISTENTI, MA AVANZANDO DI LIVELLO CI SI TROVERÀ A DOVER ABBATTERE EDIFICI E CASERME. UN ELEMENTO QUASI SEMPRE PRESENTE È COSTITUITO DALL'ACQUA, NELLA QUALE SI POSSONO FARE ENTRARE I PROPRI UOMINI CHE PERÒ VENGONO RALLENTATI E HANNO SERI PROBLEMI A SPARARE (FORTUNATAMENTE ACCADE LO STESSO ANCHE PER GLI AVVERSARI). COMUNQUE, SE I NEMICI AUMENTANO E DIVENTANO PIÙ CATTIVI E ORGANIZZATI, ANCHE I NOSTRI EROI POSSONO CONTARE SU NUOVE ARMI CON IL PROGREDIRE DEL GIOCO: OLTRE ALLE MITRAGLIATRICI E ALLE BOMBE, DIVENGONO INFATTI DISPONIBILI ANCHE MEZZI D'ASSALTO BEN PIÙ POTENTI - AD ESEMPIO I CARRIARMATI - CON I QUALI È PIÙ FACILE FRONTEGGIARE LE ORDE DI NEMICI ASSETATI DI SANGUE. PURTROPPO ANCHE QUESTI ULTIMI NON SI FANNO PROBLEMI A USARE TUTTO IL PROPRIO ARMAMENTO E, GUARDA CASO, SEMBRA SEMPRE CHE DISPONGANO DI ARMI PIÙ GROSSE DI QUELLE TROVATE DAL GIOCATORE.

PER PROGRAMMARE CANNON FODDER, QUELLI DELLA SENSIBLE SOFTWARE HANNO INOLTRE DECISO DI RICORRERE A QUALCHE CAMIONATA DI SANGUE, CONDITO DA URLA E GEMITI RACCAPRICCIANTI. A DISPETTO DI QUANTO VIENE DETTO NELL'INTRODUZIONE DEL GIOCO ("QUESTO È UN GIOCO DI GUERRA, ED È UN MODO DIVERTENTE DI SFOGARE LA PROPRIA VIOLENZA, MA LA GUERRA VERA È UNA COSA TERRIBILE E PER NIENTE DIVERTENTE"), L'AGONIA DEI FERITI VIENE RAPPRESENTATA - SIA VISIVAMENTE CHE A LIVELLO DI EFFETTI SONORI - CON UNA CURA IMPRESSIONANTE. MENTRE I NEMICI FORTUNATI MUOIONO SUL COLPO, ALCUNI INFATTI RESTANO "SOLTANTO" FERITI, CONTINUANDO A ZAMPILLARE SANGUE COME FONTANE E URLANDO IN MANIERA ANGOSCIANTE (YUPPI! NDMA).

COME ABBIAMO DETTO, I LIVELLI SONO IN TUTTO CENTO, E VI GARANTISCO CHE NON SONO POCHI, SOPRATTUTTO CONSIDERANDO IL FATTO CHE OGNUNO DI ESSI È COMPOSTO DA SVARIATE SCHERMATE. IL SISTEMA DI SCROLLING DELLO SCHERMO È OTTIMO E FLUIDO, CON LA POSSIBILITÀ DI VEDERE ANCHE OLTRE ALLA ZONA ADIACENTE AI PROPRI SOLDATI SPOSTANDO IL CURSORE. LO STESSO VALE PER LA GRAFICA (ANCHE SE IN ALCUNI CASI MI SAREBBE ANDATA BENE LO STESSO SE FOSSE STATA MENO DETTAGLIATA E SANGUINOLENTA), E IL MOVIMENTO DEGLI SPRITE, CHE MALGRADO LE RIDOTTE DIMENSIONI RISULTANO SEMPRE FACILMENTE DISTINGUIBILI DAL PAESAGGIO. IL SONORO NON È CERTO MOLTO VARIO, MA URLA E SPARI SONO ESTREMAMENTE REALI, MENTRE ALCUNI EFFETTI "NATURALI" COME IL VENTO, CONTRIBUISCONO A CREARE L'ATMOSFERA.

DA QUELLO CHE SIAMO RIUSCITI A VEDERE (E A GIOCARE) FINO A QUESTO MOMENTO, ANCHE GIOCABILITÀ E LONGEVITÀ SEMBRANO INDUBBIAMENTE BUONE. I COMANDI, COME HO GIÀ DETTO, SONO VERAMENTE POCHI MA BASTANO PER DARE IL GIUSTO SENSO DI REALISMO SENZA COSTRINGERE IL GIOCATORE A STUDIARE ENORMI MANUALI E A FARSI PRESTARE UN PAIO DI MANI DA QUALCHE AMICO. I LIVELLI SONO PIÙ CHE SUFFICIENTI PER GARANTIRE MOLTISSIME ORE DI GIOCO, MENTRE L'ATMOSFERA E LA CONTINUA APPARIZIONE DI NUOVI ELEMENTI CONTRIBUISCONO A MANTENERE VIVISSIMO L'INTERESSE. AGGIUNGETE A QUESTO IL FATTO CHE GLI SCENARI CAMBIANO AMBIENTAZIONE ABBASTANZA SPESSO (DALLA GIUNGLA FINO ALLE TERRE ARTICHE) E CHE I SOLDATI AVVERSARI DISPONGONO DI UNA DISCRETA INTELLIGENZA CHE LI RENDE DEGNI AVVERSARI, E AVRETE UN QUADRO COMPLETO DELLA SITUAZIONE.

SE LA VERSIONE FINALE DI CANNON FODDER RIUSCIRÀ A MANTENERE TUTTI QUESTI ELEMENTI, DOVRETE STARE ATTENTI A NON FARVELA SCAPPARE. L'USCITA È COMUNQUE PREVISTA TRA BREVE TEMPO, PER CUI TENETE GLI OCCHI BENE APERTI E ASPETTATEVI AL PIÙ PRESTO UNA RECENSIONE COMPLETA.

ANDREA FATTORI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Superoffertissima

fino ad esaurimento scorte

GAME BOY

BAD'N'RAD	39.000
BLASTER MASTER BOY	39.000
BOMBER BOY	29.000
CASTLEVANIA 2	39.000
CHASE HQ	29.000
CONTRA	29.000
GHOSTBUSTERS 2	29.000
JORDAN VS. BIRD	49.000
JUNGLE WARS	39.000
MARBLE MADNESS	49.000
POPEYE 2	29.000
POWER RACER	29.000
R-TYPE	39.000
ROBOCOP	29.000
TURRICAN	39.000
TURTLES 2	59.000

MEGA DRIVE

BUCK ROGERS	109.000
CROSS FIRE	79.000
DARIUS 2	49.000
DINO LAND	59.000
DINO LAND	59.000
EL VIENTO	49.000
FAERY TALE ADV.	59.000
MARVEL LAND	49.000
MERCS	89.000
MICKEY MOUSE CASTLE	79.000
MOONWALKER	29.000
RASTAN SAGA 2	49.000
RINGS OF POWER	79.000
RINGSIDE ANGEL	19.000
ROAD BLASTERS	69.000
SONIC 2	49.000
SPLATTER HOUSE 2	99.000
SUPER HANG-ON	29.000
SUPER LEAGUE 91	49.000
SUPER SHINOBI	19.000
SWORD OF SODAN	19.000
TORA! TORA! TORA!	29.000
TROUBLE SHOOTER	69.000
TURRICAN	64.000
UNDEADLINE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	89.000
WARSONG	99.000
VAPOR TRAIL	39.000
VERYTEX	59.000
WONDERBOY 3	39.000

PC ENGINE

DARIUS PLUS	89.000

SUPER FAMICON

ACTRAIZER	59.000
CYBER FORMULA	109.000
DARIUS TWIN	99.000
DIMENSION FORCE	109.000
FINAL FIGHT GUY	129.000
GAMBA LEAGUE BASEBALL	119.000
GRADIUS 3	109.000
HYPER ZONE	99.000
LEMMINGS	99.000
PRO SOCCER	119.000
RAIDEN DENSETSU	109.000
STG	89.000
SUPER CHINESE WORLD	109.000
SUPER EDF	109.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING	109.000
SUPER FORMATION SOCCER	109.000
SUPER R-TYPE	109.000
SUPER TENNIS	89.000
SUPER WAKA LAND	109.000
SWIV	109.000
THUNDER SPIRITS	119.000

SUPER NES

CHESSMASTER	99.000
CHUCK ROCK	99.000
DRAGON'S LAIR	69.000
PAPERBOY 2	99.000
STREET FIGHTER 2	139.000
UN SQUADRON	99.000

SOFTWARE AMIGA

50 INCREDIBILI GIOCHI	39.000
ADDAMS FAMILY	29.000
AGONY	39.000
ARMA LETALE	39.000
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	39.000
DARKMAN	19.000
DELUXE PAINT 4	119.000
EXTASY	39.000
GOBLIINS 2	19.000
INDIANA JONES 4	79.000
INTELLIGENT GAMES	29.000
INTL. 3D TENNIS	19.000
NATHAN NEVER	39.000
NAVY SEALS	19.000
PINBALL DREAMS	39.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	49.000
SHADOWLANDS	39.000
SMASH	39.000
SPECIAL FORCES	69.000
STURMTRUPPEN	29.000
WILLY BEAMISH	29.000
WWF 2	29.000

SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	59.000
3D WORLD TENNIS	59.000
BIRDS OF PREY	29.000
DICK TRACY	59.000
EXTASY	49.000
FIRETEAM 2200	59.000
HARDBALL 3	59.000
INDIANA JONES FATE	59.000
GESTIONE R.B.	69.000
PINBALL MAGIC	19.000
SORCERERS GET ALL GIRLS	19.000
WWF 2 RAMPAGE	29.000
MAGISTER	29.000

STRAORDINARIO IMPRESSIONANTE SCONVOLGENTE IRRIPETIBILE ECCEZIONALE MAGNIFICO MITICO GLORIOSO INCREDIBILE SENSAZIONALE

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

http://www.oldgamesitalia.net/

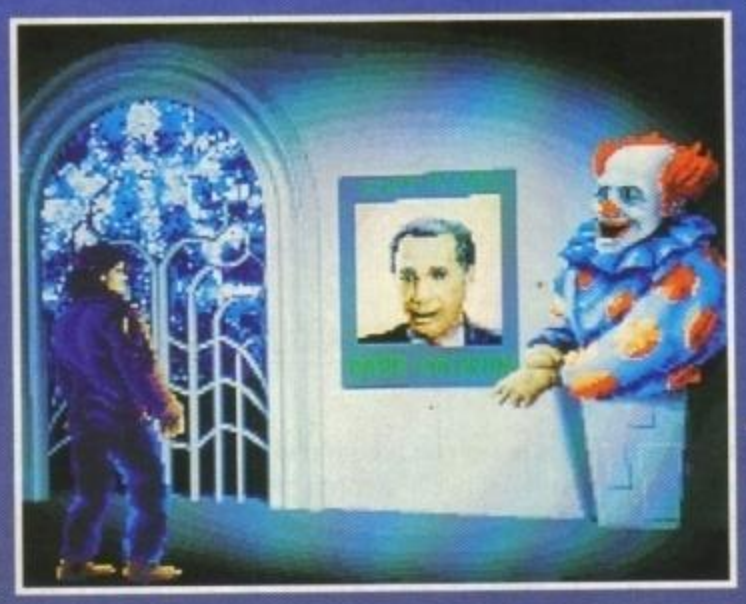
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EDICOLA SIMULMONDO...

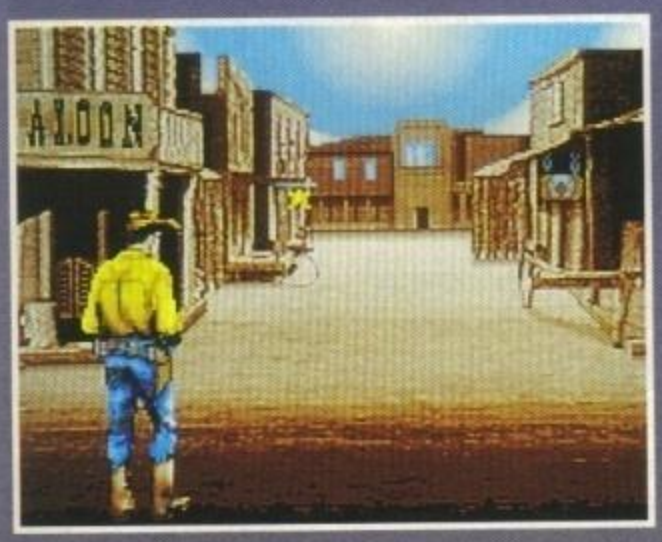
PREVIEW

A circa un anno di distanza dal lancio ufficiale delle collane di Dylan Dog e Diabolik, è tempo per la Simulmondo di consuntivi e nuove proposte...



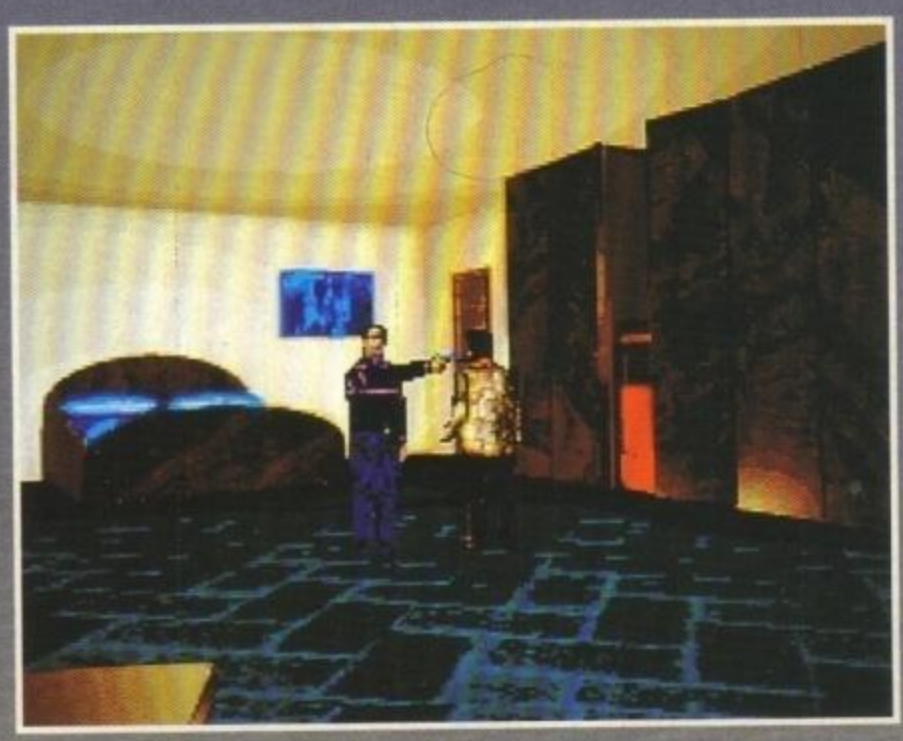
"Soddisfattissimo!", questa la risposta di un raggiante Francesco Carlà quando gli ho chiesto cosa ne pensasse del suo "esperimento edicola". E il discorso non vale solo per Dylan e Diabolik, ma anche per Tex e il più recente Simulman che, nonostante sia sprovvisto di un bacino di lettori del fumetto dal quale attingere potenziali acquirenti, è riuscito ugualmente a conquistarsi un fedele pubblico di estimatori. Vediamo quindi quali sorprese ci riserba la casa bolognese per questa prossima stagione...

Partiamo subito con un terzo eroe bonelliano destinato a fare il suo "ingresso digitale" in edicola il prossimo novembre: Martin Mystere. Come certo saprete si tratta di uno dei fumetti italiani più letti e amati, fra le altre cose ben più "vecchio" di Dylan Dog, nell'ambito del numero di albi pubblicati, particolarmente adatto per le caratteristiche del protagonista a una trasposizione su computer; il primo episodio sarà intitolato Gli Uomini In Nero.



Arriviamo quindi a quella che è in effetti la vera notizia bomba dell'ultima ora, dal momento che di Martin Mystere già si sapeva, e più precisamente di un accordo con la Marvel Comics per la produzione di videogiochi che avranno per protagonisti SpiderMan, gli X-Men e Wolverine! Il primo episodio, dedicato all'inossidabile Uomo Ragno è annunciato anche lui per novembre, seguiranno (alternati di mese in mese, senza comunque un'ordine rigidamente prestabilito) gli altri supereroi. Va doverosamente segnalato come il contratto consenta alla Simulmondo di distribuire i sui prodotti in tutto il mondo; preparatevi quindi a una vera invasione delle edicole di tutto il globo, o, come ad esempio in America, delle catene di negozi che svolgono un compito di distribuzione analogo.

Passiamo quindi alle "ristampe", proposte in edicola proprio come succede per i fumetti tradizionali. Le prime riguardano naturalmente i primi episodi di Dylan Dog, Diabolik, Tex e Simulman; ma in arrivo ci sono anche due speciali per Tex e Dylan Dog (Piombo Caldo e Oltre lo specchio, originariamente venduti nei negozi e recensiti su queste stesse pagine lo scorso inverno) e una riedizione di 3D World Tennis.



Prima di chiudere un'ultima puntualizzazione, supportata da queste splendide immagine che naturalmente vi pubblichiamo. Per tutti coloro che avessero infatti acquistato esclusivamente i primi episodi vale la pena ricordare come la qualità delle avventure interattive della Simulmondo si sia nel frattempo notevolmente incrementata, rendendo il rapporto qualità-prezzo ancora più competitivo.

In edicola a settembre troverete così quattro nuovi episodi delle collane già sul mercato: Dylan Dog - Il lungo addio - (uno dei più bei albi di sempre, secondo il mio parere), Tex - El Morisco -, Diabolik - Terrore a Teatro-, Simulman - Luna Park.

Con una precisazione finale per quanto riguarda Diabolik, che avrà un struttura completamente differente dalle precedenti avventure. Il gioco si svilupperà infatti sopra una mappa isometrica che vi permetterà di accedere alle varie locazioni rilevanti, contenenti edifici da esplorare sulla falsariga delle avventure Sierra/Lucas. Se l'idea verrà accolta col consenso che alla Simulmondo si augurano, non è che si estenda la tecnologia alle rimanenti serie...

Per il momento questo è tutto, passo e chiudo.

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARE YOU READY (SOFT)?

Dopo le due pagine comparse qualche numero addietro, diamo un'ulteriore occhiata ai progetti presenti, passati e futuri della Readysoft...

READYSOFT, UN NOME CHE DA CHE MONDO È MONDO SIGNIFICA UNA COSA SOLA: CONVERSIONI DI VIDEOGIOCHI AL LASER. COME DIMENTICARSI INFATTI LO STUPORE E LA MERAVIGLIA CON I QUALI VENNE ACCOLTO DAL PUBBLICO DRAGON'S LAIR CIRCA QUATTRO ANNI FA? A PRESCINDERE DALLE CRITICHE MOSSE AL TEAM CANADESE INERENTI LA MANCANZA DI GIOCABILITÀ E POCO SPESSORE, ERA INDUBBIO CHE CI SI RITROVASSE DI FRONTE A UN "MOSTRO" DI TECNICA, SIA PER QUANTO RIGUARDAVA LA GRAFICA CHE PER IL SONORO. SULL'ONDA DELL'ENTUSIASMO DI QUESTO CONTROVERSO SUCCESSO ARRIVARONO IN SEGUITO ANCHE SPACE ACE E UNA SERIE INNUMEREVOLE DI SEGUITI. IL TUTTO INTERVALLATO DA UN PAIO DI TIMIDI TENTATIVI DI DISTACCO DALLA STEREOTIPO TRADIZIONALE DEI GIOCHI AL LASER CHE PORTANO IL NOME DI WRATH OF THE DEMON E GUY SPY, SORTENDO RISULTATI INASPETTATAMENTE CONVINCENTI PER QUANTO RIGUARDA LA PRIMA PARENTESI, MENO PER LA SECONDA.

COME GIÀ ACCENNATO UN PAIO DI MESI FA, PER ENTRAMBI I SOPRACITATI TITOLI CI SONO NUOVI SVILUPPI IN ARRIVO, E KING'S RANSOM È IL PRIMO DI QUESTI, RAPPRESENTANDO PER CERTI VERSI UNA SVOLTA PER QUANTO RIGUARDA LE AVVENTURE DINAMICHE. IL GIOCO È INFATTI STRUTTURATO ALLA MANIERA DEI PLATFORM CON UNO SCROLLING MULTIDIREZIONALE CHE A PRIMA VISTA LO FA SOMIGLIARE MOLTO A QUEL CAPOLAVORO DEI BITMAP BROTHERS CHIAMATO GODS. KING'S RANSOM È INVECE UNA BEN PIÙ COMPLESSA SORTA DI AVVENTURA FANTASY, NELLA QUALE UN PRODE CAVALIERE È CHIAMATO DAL

PROPRIO RE PER CERCARE DI PORTARE A TERMINE UN COMPITO ABBASTANZA ARDUO: ELIMINARE DEFINITIVAMENTE LE FORZE DEL MALE, PRIGIONIERE DI ALCUNI FRAMMENTI DI CRISTALLO DISLOCATI QUA E LÀ NEL REAME, VISTO E CONSIDERATO CHE QUESTE SI STANNO LENTAMENTE LIBERANDO, MINACCIANDO COSÌ LA VITA SERENA E PACIFICA DEL REGNO.

LO SVOLGERSI DEGLI EVENTI È DETERMINATO DALLE AZIONI CHE IL GIOCATORE DECIDERÀ DI EFFETTUARE, QUESTO IN FUNZIONE DELLA ZONA CHE SI DECIDERÀ DI ESPLORARE. VI RITROVERETE COSÌ A VIAGGIARE NELLE BUIE E MISTERIOSE FORESTE DI RHA, A VAGABONDARE PER SEI DIFFERENTI CITTÀ ALLA RICERCA DI UTILI INDIZI SUI CRISTALLI, A CERCARE L'USCITA ATTRAVERSO I TORTUOSI CORRIDOI DEL LABIRINTO DI KHEAS, A COMBATTERE PER LA PROPRIA VITA NELL'ARENA DELLA MORTE, A PROFANARE LA CRIPTA DELLE ANIME PERSE (SÌ DELLA FAMIGLIA IO SONO IL RIBELLE... NDMAX) E ALLA FINE RAGGIUNGERE LA MONTAGNA DI KANDAR PER CONDURRE A FELICE TERMINE LA TUA MISSIONE E FERMARE L'AVANZATA DELLE FORZE DEMONIACHE.

ALCUNE CARATTERISTICHE DI KING'S RANSOM SONO VERAMENTE RAGGUARDEVOLI: C'È LA POSSIBILITÀ DI VISITARE 150 LOCAZIONI IN SEI CITTÀ DIFFERENTI CON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIENO CONTROLLO DEI MOVIMENTI, LA SCELTA INCONDIZIONATA DI ARMATURE E ARMI PER AFFRONTARE NEL MODO MIGLIORE QUARANTA TIPI DI CREATURE DIVERSE, OLTRE A 500 PERSONAGGI CON I QUALI SI PUÒ INTERAGIRE LIBERAMENTE; SI PUÒ INOLTRE GIROVAGARE IN TAVERNE, TEMPI, ARMERIE, NEGOZI E CHI PIÙ NE HA PIÙ NE METTA. CHE DIRE POI DELLE FELICISSIMA IDEA DI PERMETTERE AL GIOCATORE DI "EDITARE" LE CARATTERISTICHE DEL PROPRIO PERSONAGGIO COME NEI PIÙ CLASSICI ROLE PLAYING GAME. PASSANDO A UN ASPETTO UN ATTIMINO PIÙ TECNICO, KING'S RANSOM SI AVVALE DI 1500 FRAME DI ANIMAZIONE E DI 60 FRAME AL SECONDO PER QUANTO RIGUARDA

UN PO' DI STORIA

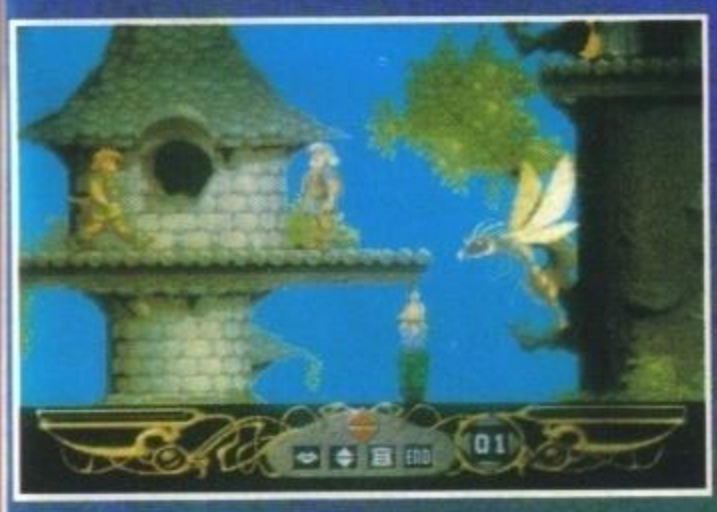
La Readysoft Incorporated è nata nell'agosto del 1987 palesando un immediato interesse per quanto riguarda il mondo videoludico dell'Amiga. Il primo grande successo arriva quasi subito, nel 1988, con la pubblicazione di Dragon's Lair, conversione dell'omonimo gioco da sala giochi, conosciuto in tutto il globo per essere stato il primo prodotto ad usare la tecnologia laser. Il successo continua nell'89 con Space Ace, ancora la conversione di un gioco al laser, un altro successo. A partire dal 1990 iniziano quindi le conversioni per tutti gli altri computer fino ad allora trascurati, quali Atari ST, IBM PC, Macintosh e Apple IIGS. Faranno seguito ancora tre capitoli di Dragon's Lair e uno di Space Ace, pubblicati nel giro di un paio di anni. Apparentemente "fuori catalogo", c'è stato comunque spazio per altri due titoli: Wrath of the Demon e Guy Spy, due giochi dal concept originale con l'obbiettivo di rivoluzionare l'interattività dei videogiochi laser, da sempre fossilizzata nell'applicazione di in una serie di mosse precalcolate. Più di recente la Readysoft si è buttata a capofitto nel mercato dei CD, con i primi risultati che non dovrebbero tardare troppo a farsi vivi...

IL GIÀ CITATO SCROLLING MULTI-DIREZIONALE, IL TUTTO CONDITO DA UN'OTTIMA MUSICA E UN PARLATO DIGITALIZZATO ALTAMENTE EVOCATIVO. SCOMMETTO CHE A MOLTI DI VOI SARÀ VENUTA L'ACQUOLINA IN BOCCA E FREMENDO DALLA VOGLIA DI SAPERE LA DATA DI USCITA DI QUESTO PRODOTTO CHE SEMBRA VERAMENTE ALLETTANTE. BEH, È PRESTO DETTO DATO CHE KING'S RANSOM GIRERÀ SUI VOSTRI COMPUTER ENTRO LA FINE DI SETTEMBRE NEI FORMATI PC, AMIGA E CD-ROM. ASPETTATEVI AL PIÙ PRESTO LA RECENSIONE.

SESSORI DI PC E MACINTOSH, PENSANO DI ESSERE GLI UNICI FORTUNATI SI SBAGLIANO DI GROSSO, DATO CHE I DIRIGENTI CANADESI HANNO FIRMATO DEI "GRASSI" CONTRATTI PER PUBBLICARE DRAGON'S LAIR ANCHE SUL SUPPORTO CD DELLA SEGA E SUL MAGICO 3DO CHE VI ABBIAMO INTRODOTTO SULLO SCORSO NUMERO.
APRIAMO QUINDI UNA BREVISSIMA PARENTESI, GIUSTO

PER ANNUNCIARVI L'USCITA DI UN ASSOLUTAMENTE INATTESO (PER QUANTO RIGUARDA LA READYSOFT) GIOCO DI CARTE: POSITRONIC BRIDGE, NEI NEGOZI SEMPRE A SETTEMBRE.
PREVISTO INVECE PER IL MESE SEGUENTE (ANCHE SE CON I RITARDI TRADIZIONALI SI FINIRÀ QUASI SICURAMENTE A NATALE), ANCHE IL SECONDO EPISODIO DELLE AVVENTURE DI GUY SPY, TERROR OF THE DEEP, DEL QUALE CI OCCUPEREMO CON OGNI PROBABILITÀ SUL PROSSIMO NUMERO.

ANDREA "MAO" DELLA CALCE



VISTO CHE SIAMO IN TEMA DI CD, SOFFERMIAMOCI UN ATTIMO A DARE UN'OCCHIATA AI PROGETTI READYSOFT PER QUESTO FORMATO. INUTILE DIRE CHE PER IL TEAM DI PROGRAMMATORI CANADESI, LA POSSIBILITÀ DI USUFRUIRE DEL SUPPORTO CD, NON SOLO DÀ LA POSSIBILITÀ DI RILANCIARE I VECCHI TITOLI, MA ANCHE DI MIGLIORARLI. ECCO QUINDI CHE BEN PRESTO VEDRANNO LA LUCE I MIGLIORI TITOLI CHE LA READYSOFT HA PRODOTTO NEGLI ULTIMI ANNI: SI PARTIRÀ SUBITO CON DRAGON'S LAIR CHE, A DETTA DEI PROGRAMMATORI, SFRUTTERÀ APPIENO LA PALETTE DI 256 COLORI E SARÀ COADIUVATO DALLA COLONNA SONORA ORIGINALE (E MI SEMBRA IL MINIMO , VISTO CHE STIAMO PARLANDO DI CD...) RENDENDO VIRTUALMENTE IMPOSSIBILE RICONOSCERE LA VERSIONE ORIGINALE DA QUELLA PER HOME COMPUTER. SE I POS-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

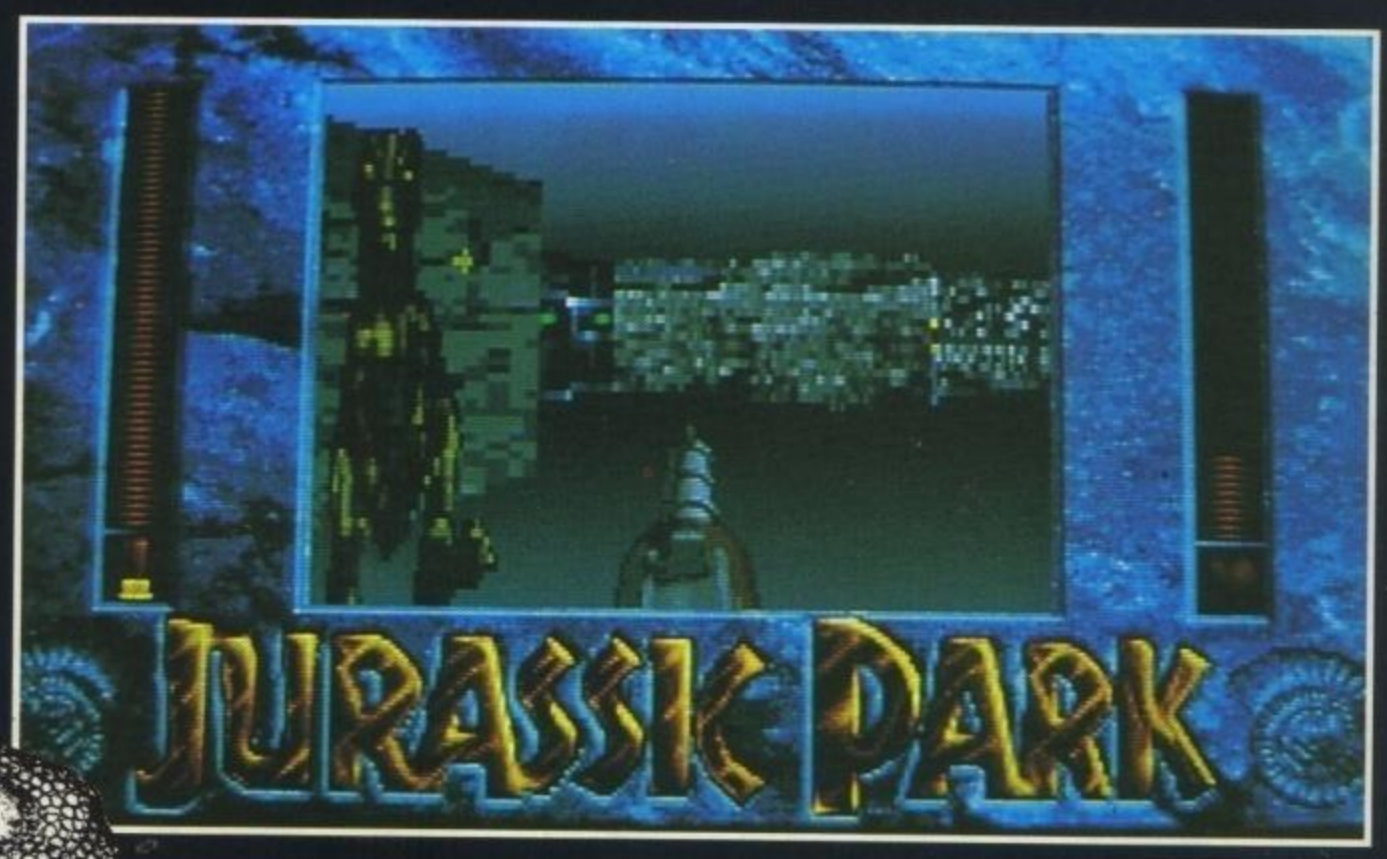
http://www.oldgamesitalia.net/

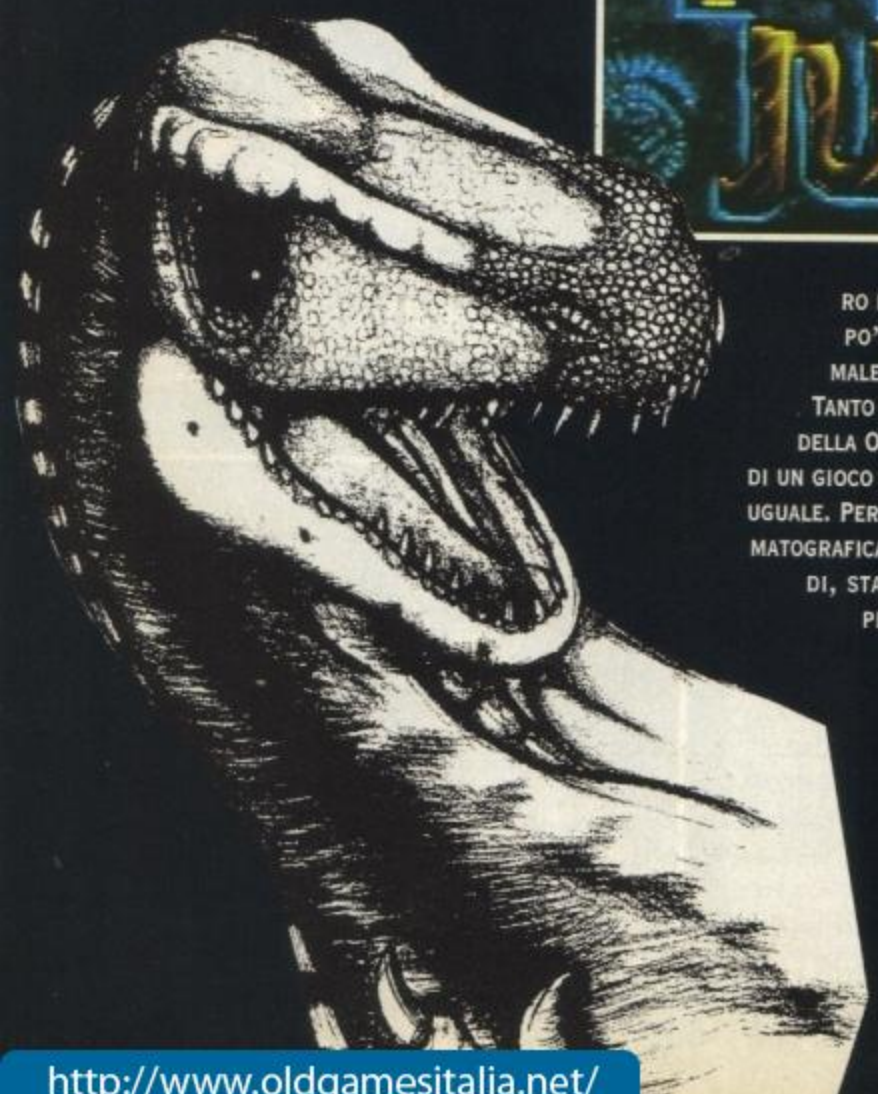
A SPASSO COL TIRANNOSAURO

Il conto alla rovescia sembra essere terminato. Ricordate infatti la pubblicità di questo gioco, con quell'inquietante -3, -2, e via dicendo... Bene, Jurassic Park è QUASI fra noi e quindi ve ne riparliamo.

"MAMMA, L'HO TROVATO QUI DIETRO L'ANGOLO, POSSO TENERLO?". NON È ESATTAMENTE IL TIPO DI DOMANDA CHE UNA QUALSIASI GENITRICE SI ASPETTEREBBE, SOPRATTUTTO SE L'OGGETTO DEL DESIDERIO È UN MASTODONTICO TYRANNOSAURUS REX, VERO GIGANTE DELLA PREISTORIA SULLA CUI ESTINZIONE SONO ANCORA APERTE TUTTE LE IPOTESI. MA EVIDENTEMENTE QUESTI BESTIONI DALL'ARIA TUTT'ALTRO CHE PLACIDA, DOVEVANO ESSERE IL PALLINO DEL SOLITO MILIARDARIO ALLAMPANATO, CHE IN UN MOMENTO DI FOLLIA CREATIVA HA DECISO DI RICREARE UN PARCO DI DIVERTIMENTI DOVE I PROTAGONISTI FOSSERO PROPRIO LORO, I DINOSAURI. E, BADATE BENE, NON DUE MILIONI DI OSSICINI CHE, INCOLLATI L'UNO ALL'ALTRO, ANDAVANO A FORMARE UNO SCHELETRO GIGANTESCO, E NEPPURE QUALCHE PUPAZZETTO MECCANICO TIPO "TUNNEL DEGLI ORRORI" PARTICOLARMENTE CRESCIUTO. DINOSAURI VERI, VIVI E VEGETI, OTTENUTI GRAZIE ALLA TECNICA DELLA CLONAZIONE E AD UN DNA FOSSILE TROVATO PER LA BISOGNA. BENE, PER CIÒ CHE RIGUARDA IL FILM DIREI CHE POSSIAMO FERMARCI QUI, DATO CHE TANTO VE NE HA GIÀ PARLATO COSÌ DETTAGLIATAMENTE ANDREA SUL NUMERO DI GIUGNO, E DIREI DUNQUE DI PARLARE UN PO' DEL VIDEOGIOCO CHE, NEL BENE E NEL MALE, È CIÒ CHE PIÙ CI INTERESSA.

TANTO PER COMINCIARE, SI TRATTA DI UN TIE-IN DELLA OCEAN, E COME TALE NON POTEVA TRATTARSI DI UN GIOCO "UNICO", DALLA STRUTTURA, CIOÈ, SEMPRE UGUALE. PER FORTUNA LA SOFTWARE HOUSE PIÙ "CINEMATOGRAFICA" CHE LA STORIA DEL VIDEOGIOCO RICORDI, STAVOLTA CI HA RISPARMIATO IL CONSUETO PLATFORM-PICCHIADURO-PUZZLE GAME-DI GUIDA (RICORDATE TERMINATOR II?), PERCHÉ JURASSIC PARK SARÀ UN GIOCO TUTTA AZIONE DIVISO IN DUE SEZIONI PRINCIPALI. LA PRIMA COMPRENDE LE 9 AREE PRIMARIE IN CUI È DIVISO IL PARCO, E L'AZIONE DI GIOCO SARÀ QUELLA DEL TIPICO SPARA E FUGGI ALLA CHAOS ENGINE. ANZI, VOLENDO ESSERE SINCERI, SI TRATTA PROPRIO DI UNA VERSIONE "AD AMBIENTAZIONE ECOLOGICA" DEL GIOCO IN QUESTIONE. IN EFFETTI, QUESTA SOMIGLIANZA NON È AFFATTO INTENZIONALE, MA BISOGNA AMMETTERE CHE I DUE GIOCHI DENOTANO ANALOGIE PIUTTOSTO MARCATE. MANCANO PERÒ LE MEGA ARMI A CUI IL GENERE SPARA E FUGGI CI AVEVA ABITUATO: LA UNIVERSAL PICTURE, INFATTI, HA ESPRESSAMENTE RICHIESTO CHE IL GIOCO FOSSE FEDELMENTE ISPIRATO ALLA SUA PIÙ ATTESA CREATURA DEL '93, NON LIMITANDOSI ALLA PRESSIONE IMPERTERRITA DEL TASTO FUOCO, MA CHE CONTENESSE ANCHE APPREZZABILI ELEMENTI DI AVVENTURA ED ESPLORAZIONE. SARANNO RIUSCITI, I PROGRAMMATORI, A RIPRODURRE TUTTO CIÒ? MAH, NELLA PRIMA PARTE NON SI SA, MA BISOGNA AMMETTERE CHE NELLA SECONDA SI SONO DAVVERO DATI DA FARE: LA DECIMA SEZIONE DEL GIOCO, INFATTI, SARÀ TUTTA IN 3D SOLIDO ISOMETRICO,





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JURASSIC PARK

VISSE LORO SUL FILM, COMPRESI DISEGNI ORIGINALI (ALCUNI DEI QUALI PRESENTI SU QUESTA PAGINA) ED EFFETTI SPECIALI. COME SE NON BASTASSE, I TEAM DI SVILUPPO SONO ADDIRITTURA DUE: UNO LAVORA A SAN JOSÈ SULLE CONSOLE NINTENDO, L'ALTRO, A MANCHESTER, SI È INVECE OCCUPATO DELLE VERSIONI SU COMPUTER E CD ROM. QUESTI DUE TEAM DI LAVORO, POI, HANNO STRETTO UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CHE HA DATO I SUOI FRUTTI SOPRATTUTTO DA UN PUNTO DI VISTA TECNICO: SCHERMATE DI ALTA QUALITÀ, BUONA VELOCITÀ DI AZIONE, OTTIMI SPRITE (QUESTO VE LO POSSIAMO DIRE, GRAZIE ANCHE AD UN DEMO CHE ABBIAMO VISTO NEL FRATTEMPO) E TANTA, TANTA AZIONE.

NELLA "PRIMA PARTE", CHE COME POTETE RISCONTRARE DALLE FOTO È VISTA DALL'ALTO, LO SCHERMO SI MUOVE A 25 FRAME AL SECONDO, RALLENTANDO MENO DI CHAOS ENGINE. LA VELOCITÀ DELLA SEZIONE 3D, INVECE, È ATTUALMENTE STABILIZZATA SUI 10 QUADRI AL SECONDO (SU A1200), MA NEL FRATTEMPO DOVREBBE ESSERE ANCH'ESSA MIGLIORATA (VI RICORDO CHE MENTRE SCRIVO È LUGLIO). OGNI SINGOLA VERSIONE AVRÀ POI LE SUE PECULIARITÀ: LE VERSIONI A1200 E PC GODRANNO DEI 256 COLORI SU SCHERMO, MENTRE LA VERSIONE PER AMIGA NORMALE NE AVRÀ A DISPOSIZIONE 32. JURASSIC PARK SARÀ INOLTRE IL PRIMO GIOCO OCEAN SVILUPPATO ANCHE SU CD ROM, CON UN SACCO DI GRAFICA ED EFFETTI SONORI PRESI DIRETTAMENTE DAL FILM. PIÙ MULTIMEDIALE DI COSÌ...

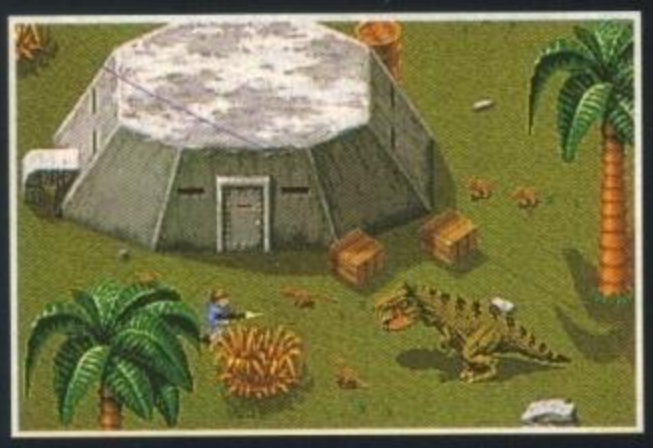
Paolo Besser

PS: Quasi mi dimenticavo di dirvi quando potrete mettere le mani su tale meraviglia. Per il momento la data d'uscita del gioco è prevista per questo Ottobre, ma il fatto che non si siano ancora visti demo giocabili in circolazione e che la stessa Ocean non sia certo garanzia di puntualità, non consentono di conferire a simile ipotesi tutti i crismi dell'ufficialità. Ne riparliamo sul prossimo numero. C'est la vie...

OFFRENDO UN'AMBIENTAZIONE "ALLA ULTIMA UNDERWORLD" CHE È TUTTA DA SCOPRIRE (DA SCOPRIRE ANCHE PER LA SEMPLICE RAGIONE CHE ANCORA NON L'ABBIAMO VISTA, MA A TUTTO SI PUÒ PORRE RIMEDIO: QUANDO RECENSIREMO IL GIOCO DEFINITIVO). QUI LO SCOPO SARÀ RAGGIUNGERE IL CERVELLONE CENTRALE DEL PARCO, E FERMARE TUTTI I DINOSAURI AGENDO IN MANIERA OPPORTUNA. MA PER ARRIVARE ALLA "STANZA DEI BOTTONI" DOVRETE FATICARE ANCORA UN PO', PROPRIO PERCHÉ LA SEDE IN CUI DOVRETE MUOVERVI È COSTITUITA DA UN LABIRINTICO INTRICARSI DI CORRIDOI E PORTE, PORTE E STANZE, STANZE E CORRIDOI. E DOVETE PURE PROCURARVI TUTTE LE CHIAVI, ALTRIMENTI COL CAVOLO CHE RIUSCIRETE A PASSARE! CIÒ CHE AVVICINA MAGGIORMENTE QUESTA SEZIONE A UN ARCADE PIUTTOSTO CHE A UN'AVVENTURA, COMUNQUE, SARÀ LA TOTALE ASSENZA DI UN INVENTARIO: VALE A DIRE CHE SE AVETE TOT CHIAVI, PER ENTRARE NELLA TALE PORTA NON DOVRETE STAR LÌ A CERCARE LA TALE CHIAVE RICHIAMANDO L'INVENTARIO, MA LA PORTA SI APRIRÀ PER INCANTO AL VOSTRO INCEDERE. DAVVERO COMODO, NON C'È CHE DIRE. E SE UNO SI È DIMENTICATO DI RACCOGLIERE QUESTO O QUELL'OGGETTO NELLE SEZIONI CHE PRECEDONO? AMEN, DOVRÀ TORNARE INDIETRO. MA IL BELLO DELL'ESPLORAZIONE È PROPRIO QUESTO, NO? IN OGNI CASO, IL TUTTO SI ANNUNCIA COME QUALCOSA CHE LASCERÀ IL SEGNO. O ALMENO LE PREMESSE CI SONO.

PURTROPPO IL BINOMIO "FILM DELL'ANNO, GIOCO DELL'ANNO" NON È MAI STATO UNA VIVA REALTÀ, SE NON IN QUALCHE SPARUTO CASO (VEDI BATMAN THE MOVIE), MA STAVOLTA LA OCEAN SEMBRA PROPRIO ESSERSI DATA DA FARE. E HA FATTO BENE, VISTO CHE I DIRITTI PER LO SFRUTTAMENTO DEL FILM LE SONO COSTATI QUALCOSA COME DUE MILIONI DI DOLLARI!

IN COMPENSO, I PROGRAMMATORI HANNO POTUTO ACCEDERE A QUALSIASI INFORMAZIONE SER-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHIACCHIERE DIDITALI

Avvicinandosi ormai la fatidica data di pubblicazione di quelli che saranno sicuramente due dei titoli più importanti di quest'anno, abbiamo prontamente contatto il come sempre gentilissimo Martin Kenwright dei DiD per sottoporgli un paio di domandine...

MAX: Dunque, a dieci mesi di distanza da quelle prime splendide immagini che abbiamo orgogliosamente pubblicato in anteprima mondiale sul numero di Dicembre, è un vero piacere tornare a parlare dei vostri due nuovi progetti in lavorazione... Che nel frattempo hanno cambiato il nome, o sbaglio?

MARTIN: No, hai ragione. In effetti Inferno, che inizialmente era il simulatore di volo è adesso diventato il titolo del seguito di Epic, che rimane sottotitolato Odyssey, mentre il primo risponde ora al nome di TFX - Tactical Fighter Experiment.

MAX: Prima di parlare dei giochi, che ne diresti di introdurre brevemente il tuo gruppo?

MARTIN: Certamente. I Digital Image Design sono nati nel 1989, ed è un team in continua espansione che conta ormai diciotto persone. Il nostro primo lavoro è stato F-29 Retaliator, uscito per Amiga e Atari ST, e seguito anche su PC un annetto più tardi.

Dopo ben diciotto mesi di ininterrotto sviluppo vide la luce anche il nostro secondo titolo, Epic che venne anche lui lanciato su tutti e tre i formati. Terzo e ultimo prodotto uscito dai nostri uffici è stato Robocop 3, di cui, purtroppo, stiamo ancora attendendo il film.

MAX: Ho letto recentemente di un vostro accordo multimiliardario con la Ocean, come mai avete scelto proprio la casa di Manchester?

MARTIN: Abbiamo sempre lavorato con la Ocean e ci siamo sempre trovati bene. Lo stesso credo che sia stato anche per loro, tanto da offrirci una stabile collaborazione che ci legherà per i prossimi anni. Naturalmente abbiamo ricevuto parecchie offerte, ma nessuno ci aveva garantito 2 milioni di dollari in anticipo per TFX, Inferno e quattro nuovi titoli che stiamo sviluppando per l'anno prossimo. L'unico peccato è che quei soldi non sono finiti nel nostro portafoglio, ma subito investiti nello sviluppo dei nostri lavori.

Bersaglio colpito, o almeno sembra

Si parte per un missione notturna

MAX: Ok, cominciamo dunque da TFX. C'è qualche connessione con F-29?

MARTIN: A parte il fatto che si tratta di un simulatore di volo, direi proprio di no. Siamo ormai arrivati alla quarta generazione del nostro motore vettoriale, e questo ci permette di ottenere degli effetti veramente incredibili, oltre che una velocità impressionante.

Particolare attenzione l'abbiamo anche dedicata agli effetti sonori, che saranno realmente stereofonici, e se terrete gli altoparlanti sufficientemente lontani, potrete comprendere da che parte provengono, proprio come si voleva fare in Ultima Underworld. Questo sistema vi permetterà una discriminazione direzionale veramente notevole, consentendovi di sentire proprio a sinistra un jet nemico che arriva da tale direzione, e viceversa. Peccato che non ci sia la quadrifonia, così si potrebbe captare anche l'alto e il basso!

MAX: E per quanto riguarda invece la struttura di gioco?

MARTIN: Ci stavo arrivando... Questa risulta quadripartita. Si inizia con le lezioni di volo, per chi non avesse mai stretto una cloche in vita sua, si passa quindi alle lezioni di combattimento, per poi passare agli incarichi bellici culminanti con la sezione strategica vera e propria.

La sezione di combattimento simulato non è fondamentalmente dissimile da quella d'addestramento, come ci si potrebbe aspettare, con la differenza che si dà per scontato che sappiate pilotare l'aereo e che quindi non ci sia più bisogno da parte vostra di pensare qualche oretta a quale tasto premere per ottenere questo o quel risultato. Stavolta vi toccherà poi lavorare con bersagli veri, imparare a distinguerli e capire i limiti e le possibilità di ogni tipo d'arma; morale: non sparate alle vecchiette col cannoncino, ma se queste imbracciano il mitra usate pure qualche supposta esplosiva.

La meta definitiva dell'intera simulazione è comunque un altra... Voi, in effetti, lavorate per l'ONU, e rappresentate le sue forze d'intervento. Non so se avete notato, ma nelle foto si dovrebbe vedere una panoramica della coda del vostro aereo, e il complesso stemma che vi campeggia è appunto quello dell'ONU.

Il vostro compito sarà quindi quello di raddrizzare i torti commessi da qualche paese guer-

Un inseguimento aereo in TFX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

Tutto ok, si torna a casa

RAFONDAIO, E NESSUNO VI CONDANNERÀ PER AVER SPARATO QUALCHE MISSILUCCIO, DATO CHE QUESTO È PROPRIO IL VOSTRO MOLTO ONOREVOLE INCARICO.
PREPARATEVI QUINDI A FLUTTUARE NELL'ARIA INFUOCATA SOPRA IL GOLFO PERSICO, PER SISTEMARE CON ULTRAVIOLENZA LE SOLITE CRISI PETROLIFERE, OPPURE RAGGIUNGERE IL FAMIGERATO TRIANGOLO D'ORO, OSSIA LA ZONA OPERATIVA DI QUEI TIPI DI BASSA FIBRA MORALE NOMATI "BARONI DELLA DROGA", O ANCHE LA PIÙ VICINA JUGOSLAVIA.

MAX: QUANTE SONO LE MISSIONI, IN TUTTO?

MARTIN: NON C'È ANCORA UN NUMERO PRESTABILITO, SARANNO COMUNQUE UNA CINQUANTINA. MA È ANCHE PREVISTA UN'OPZIONE STRATEGICA, IN CUI VOI STESSI CREATE LE MISSIONI SFRUTTANDO TUTTE LE MAPPE E LE INFORMAZIONI DISPONIBILI, CON LA POSSIBILITÀ DI INVENTARE ASSALTI MULTIPLI IN CUI POTRETE PILOTARE QUALUNQUE TIPO DI AEREO.

MAX: DIMMI QUALCHE COSA DI PIÙ SPECIFICO SULLA SIMULAZIONE.

MARTIN: OK, TFX CONSENTE UNA VISTA ROTAZIONALE A 360 GRADI DALLA CABINA, OLTRE ALLE SOLITE VISTE ESTERNE COLLEGATE PER ESEMPIO AI MISSILI. CIÒ CHE È NOTEVOLE È PERÒ LA VELOCITÀ (PURTROPPO LE FOTO NON POSSONO MOSTRARVELA) CON CUI QUESTA GRAFICA SI MUOVE SU MACCHINE DI CLASSE INFERIORE, VALE A DIRE I 386 LENTI. COMUNQUE SIA, ANCHE CON UN GRAN NUMERO DI POLIGONI SUL VIDEO, NON SI NOTANO APPREZZABILI DETERIORAMENTI DELLA VELOCITÀ.
C'È PERÒ UN ALTRO ASPETTO NOTEVOLE, COLLEGATO ALLA GESTIONE DEI NEMICI. SAPETE BENE CHE L'IA DEI NEMICI È ASSAI IMPORTANTE: EBBENE, SFRUTTANDO L'AIUTO DI UNO SPECIALISTA DELLA RAF, ABBIAMO ANCHE MEMORIZZATO LE VARIE TRAIETTORIE POSSIBILI DEGLI AEREI MILITARI NEMICI, CONSIDERANDO CARICO E MISSIONE, OTTENENDO COSÌ UN COMPORTAMENTO MOLTO REALISTICO. IL VANTAGGIO DI QUESTO APPROCCIO È EVIDENTE, IN QUANTO CONSENTE AL GIOCATORE DI STUDIARE BENE LE TATTICHE NEMICHE E DI VALUTARLE IMPARANDO A REAGIRE CORRETTAMENTE E QUINDI SUPERARLE.
SI È BADATO MOLTO ANCHE AD UNA REALISTICA DISPOSIZIONE DEL CARICO SOTTO LE ALI, CHE NOTORIAMENTE DEVE ESSERE BEN EQUILIBRATO, PENA PREVEDIBILI INCONVENIENTI. MA NON FINISCE QUI, PERCHÉ SARÀ POSSIBILE PERSONALIZZARE L'APPARECCHIO COME PREFERITE, STABILENDO I PIÙ IMPORTANTI PARAMETRI OPERATIVI IN BASE A COME VOI VEDRESTE IL VOSTRO CACCIA IDEALE.
UN'ULTIMO ASPETTO CHE CI TENGO PARTICOLARMENTE A SOTTOLINEARE È QUELLO DEL RIFORNIMENTO IN VOLO, CI ABBIAMO IMPIEGATO UN SACCO PER METTERLO A PUNTO, MA ALLA FINE IL RISULTATO CI HA AMPIAMENTE RIPAGATO.

MAX: BEH, INTERESSANTE, NON C'È CHE DIRE! E COSA MI RACCONTI INVECE DI INFERNO?

MARTIN: COME FORSE TI RICORDERAI EPIC TERMINAVA CON LA CACCIATA DEGLI UMANI DAL SISTEMA SOLARE, CHE MIGRARONO VERSO UN ALTRO SISTEMA STELLARE ABBASTANZA SIMILE AL LORO, MA CON SETTE PIANETI ABITABILI CONTRO UNO (FORSE TRE, MA QUESTA È FANTASCIENZA).
ORA, QUESTI SETTE PIANETI (E TRE LUNE) RAPPRESENTERANNO PER L'APPUNTO IL NUOVO SCENARIO. GLI UMANI, TUTTI FELICI DI AVER TROVATO UNA NUOVA CASA, INIZIANO A COSTRUIRE LE LORO COLONIE, SENONCHÉ ALL'ORIZZONTE GALATTICO APPAIONO STRANE SAGOME A FORMA DI CALAMARO... NAVI REXXON! STAVOLTA PERÒ, I REXXON NON INTENDONO COMMETTERE ERRORI, E SONO FERMAMENTE DECISI A DISTRUGGERE IL FASTIDIOSISSIMO HOMO SAPIENS. EBBENE, VOI, TANTO PER CAMBIARE, SIETE IL MIGLIOR PILOTA UMANO (NON PIÙ TERRESTRE, PURTROPPO), E QUINDI COME TALE AVETE I MEZZI MIGLIORI E L'OBBLIGO MORALE DI NON FALLIRE. LA SOLITA MISSIONE LATTE E MIELE, INSOMMA!
LA PRIMA COSA CHE SI NOTA DI INFERNO È LA GRANDE QUALITÀ DELLA GRAFICA 3D, CHE VANTA EFFETTI COME L'ILLUMINAZIONE GRADUALE A SECONDA DEL TEMPO E DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE, SENZA CONTARE L'EFFETTO GRAVITAZIONALE DEI PIANETI CHE SI SENTE ATTRAVERSO LA LEVA DI COMANDO. IN PIÙ, ABBIAMO CERCATO DI CAMBIARE SPESSO AMBIENTAZIONE PER RAVVIVARE IL GIOCO, AGGIUNGENDO UN VARIETÀ DI AMBIENTAZIONI ASSAI MUTEVOLE. I SETTE PIANETI, AD ESEMPIO, SONO VIA VIA UN MONDO D'ACQUA, UNO DESERTICO, E UN TERZO DOVE IL PASSAGGIO NOTTE-GIORNO È PRESSOCHÉ IMMEDIATO. A TUTTO QUESTO AGGIUNGETE UN PAIO DI CENTINAIA DI MISSIONI DIFFERENTI, SEBBENE NON SIA NECESSARIO FINIRLE TUTTE, E UNA STRUTTURA NON LINEARE STUDIATA APPOSITAMENTE PER INCREMENTARE LA SENSAZIONE DI REALISMO.

MAX: COSA INTENDI DIRE PER STRUTTURA NON LINEARE?

MARTIN: INTENDO CHE INFERNO CONTERRÀ UNA VALAN-

Un'immagine di un pianeta desertico

Ci si avvicina ad un rifornimento in volo

Due angusti cunicoli di collegamento

L'interno di una base

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPLETE MANIACS LIES

ONE STEP BEYOND

FEATURING

COLIN CURLY™

LA PAZZIA PIÚ COMPLETA STA DI CASA A...

ONE STEP BEYOND!

DOVRESTE ESSERE MATTI PER PERDERLO.

PC 286 O SUPERIORI

AMIGA 1 MEGA

PC

ATARI ST

AMIGA

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GA DI ANIMAZIONI TRIDIMENSIONALI, ASSOLUTAMENTE SPETTACOLARI, CHE SERVIRANNO DA COLLANTE FRA UNA MISSIONE E L'ALTRA. IN QUEST'AMBITO CI SARANNO I FREQUENTI COLLOQUI CON I VOSTRI SUPERIORI E TUTTI GLI ALTRI INTERMEZZI CHE ACCADONO NEL CORSO DEL GIOCO. MA TUTTO QUELLO CHE VI VIENE DETTO È PURAMENTE INDICATIVO, TUTTE LE DUECENTO MISSIONI NON COSTITUISCONO, INFATTI, UN CORRIDOIO, MA SONO ELEMENTI DI UN ALBERO, PER CUI LA GUERRA VERA E PROPRIA DALL'INIZIO ALLA FINE NE CONTERRÀ SOLO UNA PARTE. SI TRATTA, INSOMMA, DI UNO SCENARIO ALTAMENTE INTERATTIVO, SE VOLETE È PERFINO POSSIBILE FREGARSENE DEGLI ORDINI E ANDARE DOVE VI PARE, PER IL SEMPLICE GUSTO DELLA TRASGRESSIONE! IN FONDO VOI SIETE IL MIGLIORE, IL NUMERO UNO, IL RAGAZZO PRODIGIO, E QUINDI SI RITIENE CHE SAPPIATE DECIDERE PER IL MEGLIO. LA VOSTRA COLLABORAZIONE ALLA GUERRA SARÀ A LIVELLI DIVERSI.

SOLO NELLE AVVENTURE APPOSITAMENTE DEDICATE. RICORDATE PERÒ CHE L'ESITO DELLO SCONTRO DIPENDE NATURALMENTE DALLE VOSTRE AZIONI, E QUINDI NON VI CONVIENE FAR TROPPO GLI SPACCAMONTI SE NON VOLETE RISCHIARE DI CONSEGNARE L'INTERO GENERE UMANO NELLE MANI DEI REXXON. QUELLO CHE CONTA NON SARÀ INFATTI VINCERE TUTTE LE BATTAGLIE, MA LA GUERRA! ABBIAMO POI IMMESSO NEL GIOCO QUALCOSA COME DODICI FINALI DIFFERENTI, PERTANTO INFERNO VI OFFRIRÀ DIVERSE VARIANTI E DISTINTI SVILUPPI DI TRAMA PER IMPEGNARVI A LUNGO.

Alcune immagini tratte da una spettacolare sequenza d'intermezzo.

POTRETE COMBATTERE NELLO SPAZIO CONTRO LE NAVI REXXON, MA CONTEMPORANEAMENTE VI SARÀ POSSIBILE TUFFARVI IN UN PIANETA PER CERCARE DI PREVENIRE UNO SBARCO, COMBATTENDO COSÌ CONTRO VEICOLI TERRESTRI. NEL CASO CHE L'INVASIONE STIA PER RIUSCIRE, VI TOCCHERÀ ADDIRITTURA SCENDERE A TERRA E MUOVERVI NELLE INSTALLAZIONI MINACCIATE. POTRETE ADDIRITTURA CERCARE DI ABBORDARE NAVI REXXON PER FREGARE INFORMAZIONI E LASCIAR BOMBE, O ANCORA SALVARE VOSTRI COMPATRIOTI NEI GUAI A BORDO D'UN VASCELLO IN AVARIA. E VI POTRÀ ANCHE CAPITARE DI RACCOGLIERE OGGETTI UTILI IN MISSIONI FUTURE, PERCHÉ INFERNO È ANCHE UN'AVVENTURA: POTRETE RISOLVERE ENIGMI E USARE AGGEGGI STRANI COME CAPITAVA

MAX: E PER QUANTO RIGUARDA IL LATO TECNICO?

MARTIN: PARLANDO DI GRAFICA, INFERNO È SEMPRE IN 3D SOLIDO MOLTO BEN ANIMATO, CON LE GIÀ CITATE SCENE CINEMATICHE PRIMA E DOPO LE MISSIONI (VEDI ANCHE WING COMMANDER), IL CUI LIVELLO REALIZZATIVO È SPETTACOLARE. LA GRAFICA CONSENTE ANCHE QUI LA VISTA ROTATORIA A 360 GRADI DALLA CABINA, IN MODO DA POTER TENERE COSTANTEMENTE SOTTO CONTROLLO COSA CI SUCCEDE ATTORNO.

ALTRO ASPETTO NOTEVOLE, CHE VALE ANCHE PER TFX E MI SONO DIMENTICATO DI DIRVI PRIMA, È LA COLLABORAZIONE CON QUEI MAGHI DELL'ALIEN SEX FIEND, PER QUANTO RIGUARDA ENTRAMBE LE COLONNE SONORE.

PREPARATEVI QUINDI A UN SONORO POMPATISSIMO CHE RENDERÀ L'AZIONE ANCORA PIÙ INCALZANTE E COINVOLGENTE.

MAX: A CHICAGO MI AVEVI MOSTRATO ALCUNE SENSAZIONALI SEQUENZE "INTERNE", CI SARANNO ANCHE NELLA VERSIONE FINALE?

MARTIN: CERTO! TI AGGIUNGO DELLE SCHERMATE PERCHÉ MERITANO. QUANDO AD ESEMPIO ARRIVATE SU UN PIANETA, SARÀ ANCHE POSSIBILE INFILARSI ALL'INTERNO DELLE BASI, I CUI CORRIDOI INTERNI SONO STATI PERFETTAMENTE RICOSTRUITI, IL RISULTATO FINALE È QUANTO DI PIÙ CLAUSTROFOBICO E SPETTACOLARE ABBIATE MAI VISTO, VE LO ASSICURO!

MAX: NON STENTO A CREDERCI! DOPO TUTTO QUELLO CHE CI HAI DETTO NON RIMANE CHE DOMANDARSI QUAND'È CHE POTREMMO FINALMENTE GIOCARCI...

MARTIN: NOI CONTIAMO DI ULTIMARE ENTRAMBI I GIOCHI PER LA FINE DELL'ESTATE, POI TOCCHERÀ ALLA OCEAN DECIDERNE IL LANCIO SUL MERCATO. DOVREBBERO COMUNQUE ESSERE ENTRAMBI NEI NEGOZI ENTRO L'INVERNO. CON OGNI PROBABILITÀ TFX SARÀ IL PRIMO A RENDERSI DISPONIBILE, A CIRCA UN MESETTO DI DISTANZA DA INFERNO.

MAX: E L'AMIGA?

MARTIN: NONOSTANTE I NOSTRI NON SIANO I GENERI DI GIOCHI PIÙ ADATTI A QUESTA MACCHINA, NON CI SIAMO CERTO DIMENTICATI DELLA MACCHINA COMMODORE. CI SARANNO LE VERSIONI AMIGA, MA SARANNO SOLO PER IL 1200...

MAX: COSA MI PUOI DIRE AL PROPOSITO?

MARTIN: CHE STANNO VENENDO FUORI MOLTO BENE, 128 COLORI E UNA DISCRETA VELOCITÀ. NE SIAMO MOLTO SODDISFATTI E CONTIAMO DI FINIRLE ENTRO LA FINE DELL'ANNO.

MAX: UN'ULTIMA DOMANDA, COSA NE PENSI DEL CD-ROM E DEL 3DO?

MARTIN: ANCHE NOI CI STIAMO MUOVENDO IN QUESTA DIREZIONE, COME IL MERCATO DEL RESTO. SIA TFX CHE INFERNO SARANNO DISPONIBILI ANCHE PER CD, E IL 3DO È UNA MACCHINA CHE STIAMO PRENDENDO IN SERIA CONSIDERAZIONE.

MAX: BENE, MI SEMBRA DI AVER DETTO TUTTO, NON RIMANE CHE RINGRAZIARTI PER LA CHIACCHERATA E RINNOVARTI I COMPLIMENTI. CI VEDIAMO ALL'ECTS, CIAO.

MARTIN: CIAO A TUTTI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano.
L. 4.115.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942
OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 02/93505219

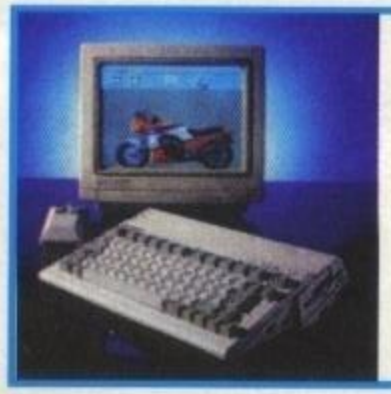
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb



AMIGA 600 £. 450.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

SCANNER MANUALE PROLAB 400 DPI, 256 TONALITÀ + OCR L. 399.000

THUNDER BOARD L. 199.000 R SOUND MACHINE

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA L. 430.000

NEC P 20 24 aghi 200/300 cps	L.	550.000
Star LC 24-200 color 24 aghi 250 cps	L.	699.000
Monitor per Amiga Commodore 1084 S stereo	L.	350.000
Philips 8833 II stereo		fino esaurimento
Controller per Amiga 500 impact serie II	L.	649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%		
40 Mb SCSI per Amiga 500	L.	299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500	L.	469.000

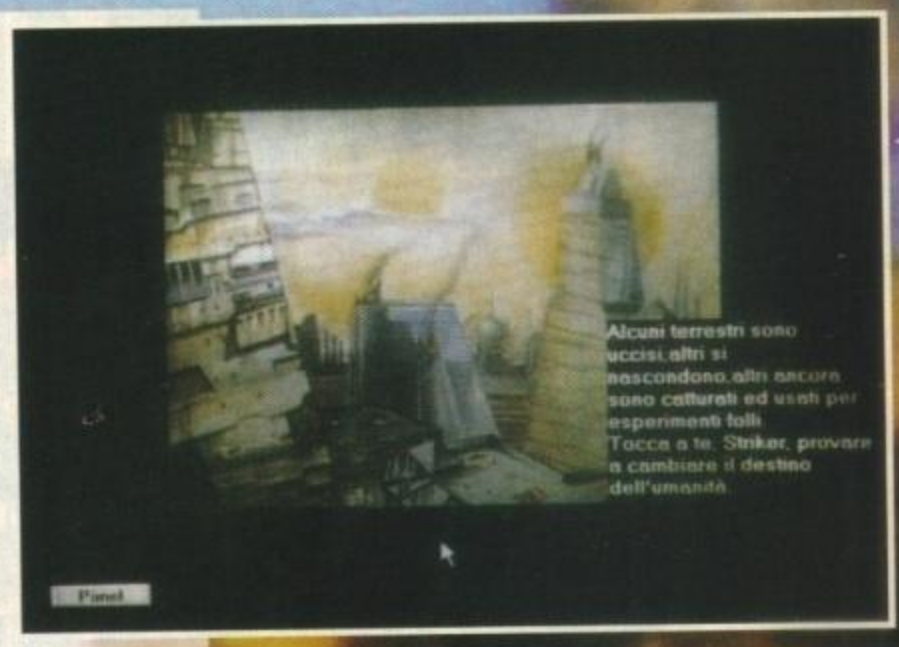
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' DYNABYTE

PREVIEW

Dopo le varie preview sui numeri precedenti, occupiamoci ancora una volta dei progetti attualmente in lavorazione negli uffici della pluripremiata Dynabyte. L'ormai affermata casa genovese che, dopo il non indifferente successo internazionale di Nippon Safes Inc, non si è seduta certo sugli allori, anzi!



VISTO CHE L'ABBIAMO APPENA MENZIONATO, VI CITIAMO ANCHE LE PIÙ CHE LUSINGHIERE VOTAZIONI OTTENUTE DA NIPPON SULLA STAMPA SPECIALIZZATA EUROPEA: AMIGA POWER 85%, CU AMIGA 86%, THE ONE AMIGA 83%, JOYSTICK 83% (CON IL PREMIO MEGASTAR)... NIENTE MALE, EH?

PARTIAMO DUNQUE CON TUBE WARRIORS, CHE COL TEMPO COMINCIA AD ASSUMERE SEMBIANZE SEMPRE PIÙ DEFINITIVE.

COME CERTO SAPRETE, IL GIOCO È AMBIENTATO ALL'INTERNO DI UNA METROPOLITANA (DOVREBBERO COMUNQUE ESSERCI IN TUTTO CINQUE FONDALI ANIMATI, FRA I QUALI LA RIMESSA E L'OFFICINA DI RIPARAZIONE DEI VAGONI. IL TUTTO CON LA PRESENZA DI OTTO PERSONAGGI DIVERSI, DI CUI QUATTRO SELEZIONABILI DIRETTAMENTE DAL GIOCATORE). NEL DEMO CHE ABBIAMO VISTO (SEPPURE ABBASTANZA PRIMITIVO) ERA STATO GIÀ IMPLEMENTATO IL FAMOSO ZOOM DEGLI SPRITE, CHE PASSANO DALLA BASSA ALL'ALTA RISOLUZIONE CON UNA FLUIDITÀ VERAMENTE NOTEVOLE. NON ESSENDO PERÒ ANCORA POSSIBILE GIOCARE IN DUE, NON SIAMO STATI IN GRADO DI VALUTARE L'EFFETTIVA GIOCABILITÀ CHE, SE SI ESCLUDONO UN RILEVAMENTO DELLE COLLISIONI ANCORA PRECARIO, SEMBRA NEL COMPLESSO SODDISFACENTE.

PASSANDO AD ALTRO VI POSSO ANTICIPARE ANCHE LE PRIME IMPRESSIONI RIGUARDANTI LATE NIGHT SEXY SHOW. IL GIOCO, BASATO SU UN'IPOTETICA TRASMISSIONE TELEVISIVA A LUCI ROSSE, PRESENTA DELLE DOMANDE "ALLA TRIVIAL PURSUIT" ARRICCHITE CON CONCORRENTI

AFFASCINANTI E UNO SCOPO FINALE ABBASTANZA AMBIGUO: RIUSCIRE A FARE COPPIA CON UN ALTRO CONCORRENTE E PORTARLO DENTRO UN'ALCOVA CHIAMATA ORGASMATIC...

NATURALMENTE VOI VORRETE SAPERE IN CHE COSA CONSISTE UN MACCHINARIO DAL NOME COSÌ STRANO: EBBENE NON LO SAPPIAMO, LA COSA È ANCORA AVVOLTA NEL MISTERO, MA STATE CERTI CHE NE VEDREMO PRESTO DELLE BELLE...

L'ULTIMO TITOLO È ANCHE L'UNICO DI CUI NON C'ERAVAMO GIÀ OCCUPATI IN PRECEDENZA, SI CHIAMA STRIKER ED È UN'AVVENTURA INTERAMENTE PARLATA IN ITALIANO DISPONIBILE SU CD-ROM E FUNZIONANTE SOLO SOTTO WINDOWS. AL MOMENTO DISPONIAMO ANCORA DI POCHE INFORMAZIONI, SI TRATTERÀ COMUNQUE DI UN GIOCO AMBIENTATO IN UN LONTANO FUTURO IN STILE MARCATAMENTE CYBERPUNK; GRAFICA A 256 COLORI E INTERFACCIA PUNTA E CLICCA SARANNO ALCUNE DELLE CARATTERISTICHE PECULIARI DI QUESTA NUOVA PRODUZIONE CHE RAPPRESENTA UNA BELLA NOVITÀ PER QUANTO RIGUARDA LE PRODUZIONI SOFTWARE NOSTRANE.

L'IMPRESSIONE GENERALE È BUONA, ANCHE SE LE ANIMAZIONI CHE ABBIAMO VISTO SINO AD ORA SONO UN PO' POCHINE.

CHIUDIAMO IL DISCORSO CON LE RISPETTIVE DATE DI USCITA, CHE NON SONO TROPPO DIFFICILI DA ELENCARE, DAL MOMENTO CHE TUTTI E TRE I PRODOTTI DOVREBBERO ESSERE GIÀ NEI NEGOZI AGLI INIZI DI OTTOBRE... LE RECENSIONI SUL PROSSIMO NUMERO.

STEFANO PETRULLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality™

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

SALDIMANIA

ocean

TOYS® LEADER

CADARIO

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
PARASOL STARS © TAITO CORP.

http://www.oldgamesitalia.net/

nali per NINTENDO, con le istruzioni in italian

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

E IO TI FACCIO MALE!

SOLITA GIORNATA IN REDAZIONE, SOLITA ROUTINE FINO ALLA VISITA DI UN NUOVO GRUPPO DI PROGRAMMATORI CHE ANCORA UNA VOLTA HANNO SCELTO TGM PER MOSTRARE AL PUBBLICO IL PROPRIO PRODOTTO.

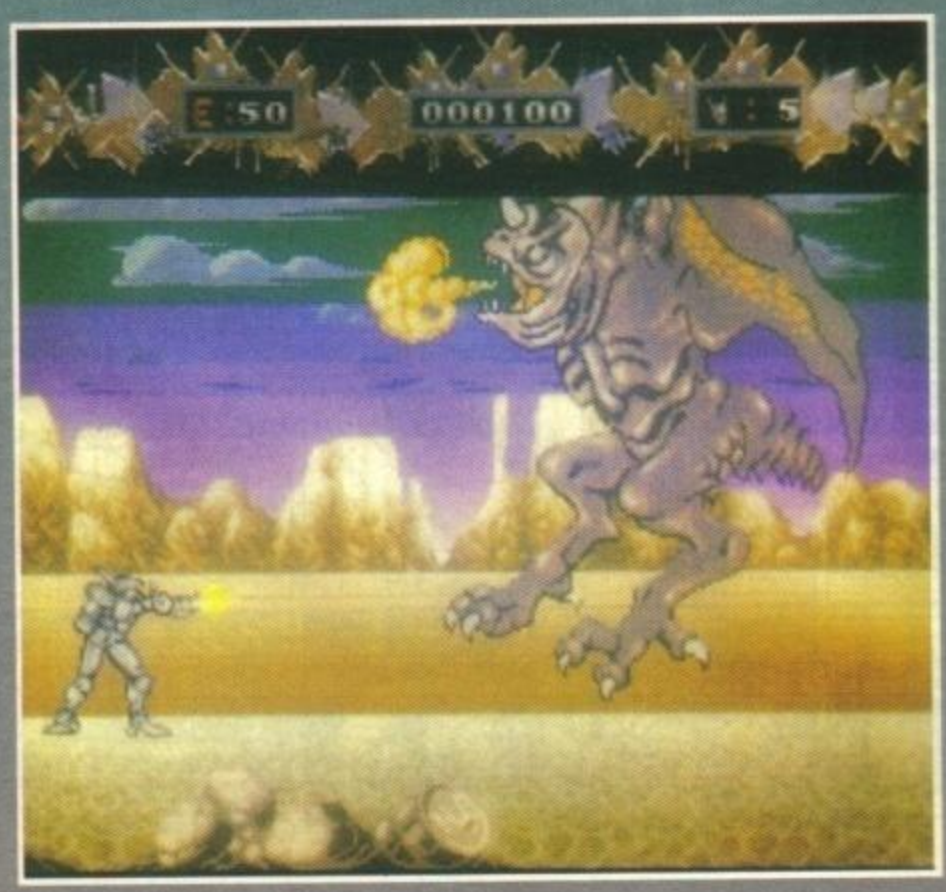
IL GIOCO SI CHIAMA RED 41 THE SILENT DEATH E HA COME PROTAGONISTA UN ROBOT CHE RICORDA MOLTO APPLESEED (AVETE PRESENTE LO SBIRRO CON LE ANTENNE?); IL GIOCO IN SÉ STESSO RICORDA, ALMENO COME STILE GRAFICO DEI FONDALI E SCELTA DEI COLORI, IL GRANDE BEAST III.

NEL DEMO CHE ABBIAMO POTUTO VISIONARE C'ERANO ANCORA POCHI SPRITE, LA MAGGIOR PARTE DEI QUALI

NON DEFINITIVI, MA COMUNQUE DI BUON AUSPICIO (CI SONO ANCORA DELLE INCERTEZZE SULLA SCELTA DELLO SPRITE PRINCIPALE, ENTRAMBI QUELLI PRESENTI SONO COMUNQUE MOLTO VALIDI E BEN ANIMATI).

OCCASIONALMENTE VI CAPITERÀ DI VOLARE CON IL VOSTRO ROBOT (RED 41, IL NOME A DIRE IL VERO NON MI SEMBRA MOLTO SIGNIFICATIVO, PERCHÉ NON PROVATE A CHIAMARLO, CHESSÒ, LOBOTOMIZATOR?): A QUESTO PUNTO LA VISUALE CAMBIA RADICALMENTE, IL VOSTRO PERSONAGGIO SARÀ ORA VISTO DA DIETRO (ALLA SPACE HARRIER PER INTENDERCI!) E VOLERÀ ALL'INTERNO DI UN TUNNEL PIENO DI OBJECT VETTORIALI TIPO "ASTRONAVENEMICACONPOCOSENSODELLACONVERSAZIONE". LO SCROLLING DEL TUNNEL E L'EFFETTO CONSEGUENTEMENTE GENERATO DAL TUTTO È VERAMENTE OTTIMO E, SE VOGLIAMO, MOLTO SIMILE A QUELLO PRESENTE IN ALCUNI DEMO PER AMIGA.

L'IMPRESSIONE GENERALE CHE ABBIAMO AVUTO QUI IN REDAZIONE È PERO ABBASTANZA DELUDENTE... E VI HO FREGATO!



Tranquilli, non vogliamo aprire una rubrica di arti marziali all'interno dell'ormai poliedrica TGM, solo che non sapevo che titolo usare per questa nuovo gioco italiano di ormai prossima uscita...

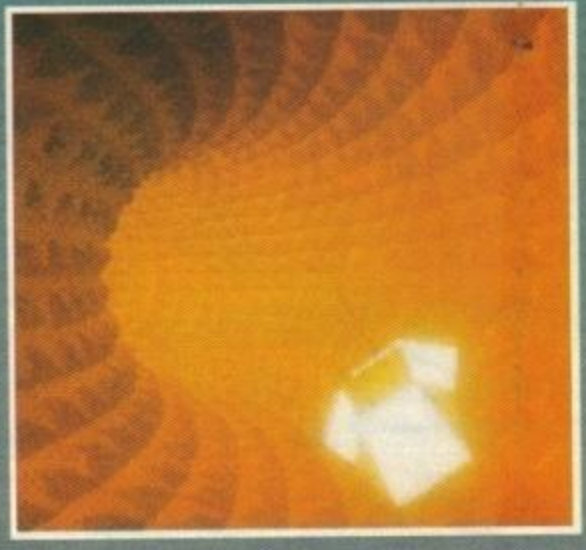
MA CHI L'HA FATTO?

Ecco a voi tutti gli autori di quest'imminente Red 41, si tratta di nomi nuovi (con l'esclusione del solo Corica), ma non è da escludersi che sentiremo nuovamente parlare di loro molto presto... Ah, dimenticavo, la loro sigla di battaglia è Digital Warp.

*Project Manager
Gabriele Donino
*Programmatori
Alfredo Ornaghi
Mirco Crepaldi
*Grafici
Wermes Bertone
Andrea Rotondo
Fabio Corica
*Musica
Marco Bertula

SONO TANTI, SONO BRAVI, MA HANNO BISOGNO DI...

Si, sono bravi, ma se tra voi che state leggendo c'è qualcuno che si occupa di grafica o programmazione Assembler (e, se capita, C) il suo aiuto sarà ben accetto per riuscire a fare di Red 41 un successone. Gli interessati scrivano a:
Gabriele Donino
Via Roma 62
28060 San Nazzaro Sesia (NO)



STAVO SCHERZANDO, L'IMPRESSIONE È OTTIMA, I PROGRAMMATORI E TUTTO IL TEAM CHE HA CURATO QUESTO GIOCO (COMPRESO ANCHE FABIO CORICA DEI TECNOART CHE SI È OCCUPATO DEL MOSTRO FINALE RAFFIGURATO IN UNA FOTO) HANNO EFFETTIVAMENTE DELLE POTENZIALITÀ CHE SPERIAMO VIVAMENTE VENGANO PREMIATE.

UN'IDEA POTREBBE POI ESSERE QUELLA DI AGGIUNGERE UN NEGOZIO O UN SISTEMA DI POWER-UP PER INCREMENTARE L'INTERESSE.

ORA VOI VI CHIEDERETE PERCHÉ QUESTO ARTICOLO NON È UNO SPECIALE TALENT SCOUT. LA RISPOSTA È SEMPLICE: IL GIOCO USCIRÀ SICURAMENTE NEL CORSO DELL'AUTUNNO, ANCHE SE ANCORA NON È STATO CHIARITO IL NOME DEL DISTRIBUTORE (ALMENO PER ADESSO!).

DIMENTICAVO: LO SCROLLING È RIGOROSAMENTE AL CINQUANTESIMO DI SECONDO, CON UN ECCELLENTE SISTEMA PARALLATTICO DI SFONDO...

STEFANO "BDM" PETRULLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA CHE MAZZA HAI?

LASCIAMO PERDERE I DOPPI SENSI E PARTIAMO CON LA PREVIEW/AGGIORNAMENTO DI BUBBA'N'STIX; POSSO FIN D'ORA ANTICIPARE CHE VI SARÀ UN'INCREDIBILE INTRODUZIONE ANIMATA CHE FARÀ IMPALLIDIRE TUTTE LE PRECEDENTI PRODUZIONI (ALMENO A VEDERE LO STORYBOARD COMPRESO NELLA PRESS PACK).

QUESTA INTRODUZIONE VI SPIEGHERÀ DETTAGLIATAMENTE L'INTERO ANTEFATTO DELLA STORIA, MENTRE PER ADESSO VI DOVRETE ACCONTENTARE DI UN SEMPLICE SUNTO SCRITTO.

BUBBA È UNO SPAZZINO, ANZI, A ESSERE PIÙ PRECISI È COLUI CHE SI OCCUPA DI GUIDARE IL CAMION DELLA NETTEZZA URBANA. UN MESTIERE APPARENTEMENTE TRANQUILLO, MA A QUANTO PARE QUALCUNO NELLO SPAZIO NUTRE PROFONDI INTERESSI PER IL SOGGETTO (IL SOLITO COLLEZIONISTA DI ESSERI VIVENTI).

BUBBA INTANTO SCENDE DAL SUO MEZZO E NOTA CHE NON È SOLO, INSIEME A LUI VEDE ALTRE DECINE DI SPECIE PROVENIENTI DA CHISSÀ QUALI MONDI E GALASSIE, MA PROPRIO IN QUEL MOMENTO IL PORTELLONE POSTERIORE IMPROVVISAMENTE SI APRE E IL NOSTRO CARO AMICO CADE NELLO SPAZIO PROFONDO; NON VI PREOCCUPATE PERÒ, QUI SIAMO IN UN VIDEOGIOCO, QUINDI IL SIMPATICO BUBBA NON MORIRÀ O ESPLODERÀ COME AVRETE SICURAMENTE VISTO IN QUALCHE FILM (VEDI TOTAL RECALL), MA PRECIPITERÀ INSIEME A TUTTE LE ALTRE SPECIE ALIENE SU UN PIANETA SEMISCONOSCIUTO.

NATURALMENTE LA CADUTA NON È DELLE PIÙ FELICI E LE CONSEGUENZE SONO UN BEL CRATERE SUL TERRENO E UN GROSSO MAL DI TESTA... BEH, SEMPRE MEGLIO CHE RESTARCI SECCHI, VOI CHE DITE?

PROPRIO QUANDO IL NOSTRO EROE SI STA PER AVVIARE IN UNA SOLITARIA ESPLORAZIONE DEL PIANETA ECCO CHE QUALCOSA GLI URTA CONTRO LA GAMBE, MA CHE COS'È? SEMPLICE, STIX, L'ALIENO A FORMA DI BASTONE A CUI FACEVO RIFERIMENTO NEL CAPPELLO! INUTILE SOTTOLINEARE CHE I DUE FANNO IRRIMEDIABILMENTE AMICIZIA E PARTONO INSIEME NEL TENTATIVO DI TROVARE UN MODO PER TORNARE ALLA PROPRIA RISPETTIVA DIMORE.

QUESTA È LA TRAMA QUASI DEFINITIVA, ADESSO POSSIAMO PARLARE DEL GIOCO; BUBBA'N'STIX È UN ARCADE/PUZZLE/ADVENTURE A SCORRIMENTO ORIZZONTALE CHE VEDE PROTAGONISTI BUBBA E IL SIMPATICO BASTONE ALIENO CHE VERRÀ USATO PER SVARIATI COMPITI; L'UTILIZZO APPROPRIATO DEL BASTONE SARÀ INFATTI ESSENZIALE PER RISOLVERE MOLTI ENIGMI E LA SUA MULTIRUOLITÀ (BELLO, EH?) VI PERMETTERÀ DI COMPIERE UN MILIARDO DI COSE DIVERSE! POTRETE USARLO PER NASCONDERVI (DIETRO A UN FUSCELLO?), PER SALTARE, PER CREARE PONTI, PER DIFENDERVI DALLE MOLTEPLICI CREATURE CHE PROLIFERANO SULLA SUPERFICIE DEL PIANETA O ADDIRITTURA COME MAZZA DA BASEBALL E GIAVELLOTTO.

MAN MANO CHE PROSEGUIRETE NEL GIOCO LA DIFFICOLTA AUMENTERÀ PROGRESSIVAMENTE COSÌ COME I PUZZLE E LA COMPLESSITÀ GENERALE DEGLI ENIGMI.

I LIVELLI SARANNO UNDICI IN TOTALE E ADESSO ANDRÒ A DESCRIVERLI UNO AD UNO; IL PRIMO, LA FORESTA ALIENA, È AMBIENTATO IN UNA FORESTA ALIENA (INCREDIBILE, NON CREDEVO CHE LA MIA MENTE SPAZIASSE FINO A TALI LIVELLI DI INTELLIGENZA) È VEDRÀ BUBBA E IL SUO BASTONE (E BASTA CON 'STI DOPPI SENSI!) ALLE PRESE CON DEI TERRIBILI ALBERI GIGANTI CHE DOVRANNO UTI-

Ehm. non fraintendete. sto parlando della mazza o meglio del bastone animato di Bubba... ok. lasciamo stare. i doppi sensi sono proprio inevitabili in questo gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

LIZZARE A LORO VANTAGGIO.
IL SECONDO LIVELLO È SITUATO ALL'INTERNO DI UNA NAVE ALIENA, O PIÙ PRECISAMENTE NEL SUO RELITTO, INIZIALMENTE QUESTO STAGE SARÀ SCURO E DECADENTE, MA MAN MANO PROSEGUIRETE LE ANTICHE STRUMENTAZIONI COMINCIERANNO A RIPRENDERE IL LORO FUNZIONAMENTO E TUTTO SI ILLUMINERÀ PROGRESSIVAMENTE... INUTILE DIRE CHE GLI ALIENI ABITANTI NELL'ASTRONAVE NON VEDONO DI BUON OCCHIO LA VOSTRA PRESENZA, INOLTRE I SISTEMI DI DIFESA SONO ANCORA PARZIALMENTE FUNZIONANTI, QUINDI OCCHIO ALLA PENNA!
IL LIVELLO TRE VI VEDRÀ ALLE PRESE CON DELLE CAVERNE ALIENE, MA SOPRATUTTO CON IL FETORE DELLA PALUDE CHE CARATTERIZZERÀ BUONA

PARTE DELLA FASE; DA QUESTO MOMENTO AVRETE LA POSSIBILITÀ DI LIEVITARE TEMPORANEAMENTE IN ARIA, MA NON DIMENTICATE CHE I VOSTRI NEMICI (PESCI MUTATI DA RADIAZIONI E SIMILI) VI VOGLIONO FARE LA PELLE.
L'INTERNO DEL VULCANO È LA QUARTA AMBIENTAZIONE; QUESTA SARÀ PRINCIPALMENTE IN STILE VITTORIANO STEAM PUNK (AVETE PRESENTE CHAOS ENGINE?) E VEDRÀ IL NOSTRO EROE CONTRAPPOSTI A DEI TERRIBILI ALIENI CHE STANNO COSTRUENDO ROBOT CON IL COMPITO DI INVADERE LA NOSTRA AMATA TERRA (TANTO PER CAMBIARE).
IN QUESTA PARTE DOVRETE INCOMINCIARE A USARE IL BASTONE IN MODO UN PO' PIÙ COMPLESSO, INFATTI PER RAGGIUNGERE ALCUNE PIATTAFORME DOVRETE AGGRAPPARVI A DEI PALLONI CHE ANDRANNO PRESI CON L'AUSILIO DEL VOSTRO AMICO ALIENO.

NEL QUINTO LIVELLO CI TROVEREMO NEI CIELI IN PIENA ORA DI PUNTA, QUINDI IMMAGINATEVI COSA VUOL DIRE ESSERE IN MEZZO A UN SACCO DI ASTRONAVI DI OGNI GENERE (VI SARANNO MEZZI CON UN SACCO DI SPOILER, VEICOLI DELLA POLIZIA, SPIDER, ETC.) CHE CERCHERANNO DI STIRARVI IN TUTTI I MODI.
PER QUESTA SEZIONE È GARANTITO UN PARALLASSE ECCEZIONALE CHE LASCERÀ A BOCCA APERTA ANCHE I MENO IMPRESSIONABILI TRA VOI.
GIÙ NEL PROFONDO DEI MARI TROVA POSTO IL SESTO LIVELLO, CON UNA AMBIENTAZIONE PARAGONABILE A UNA SORTA DI ATLANTIDE ALIENA; QUI IL PERICOLO VIENE DAGLI ANTICHI MECCANISMI DI DIFESA ALL'INTERNO DEL TEMPIO, SARÀ QUINDI RICHIESTA UNA ABILITÀ SUPERIORE, MA VOI CE LA POTETE FARE! SCUSATE, MA STO CASCANDO DAL SONNO...
PASSIAMO AL SETTIMO LIVELLO, LA BOCCA DI RAFFAELE, HEM... LA FOGNA (SIAMO LÌ COMUNQUE); LA PUZZA, IL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLASTAR

12 differenti livelli

Centinaia di ibridi alieni intelligenti

Scrolling multi-direzionale

Fondali completamente animati

800K di musica hardcore techno trance

Multi strato parallattico

3 Megabytes Di Grafica

Più di 900 schermi di area giocabile

Complesso Sistema Per il Controllo Degli Alieni

200K di effetti Sonori

Amiga [1 Mega]

Screenshots Dalla versione Amiga

CORE DESIGN LIMITED

http://www.oldgamesitalia.net/

ia Adua, 22-21045 Gazzada S.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

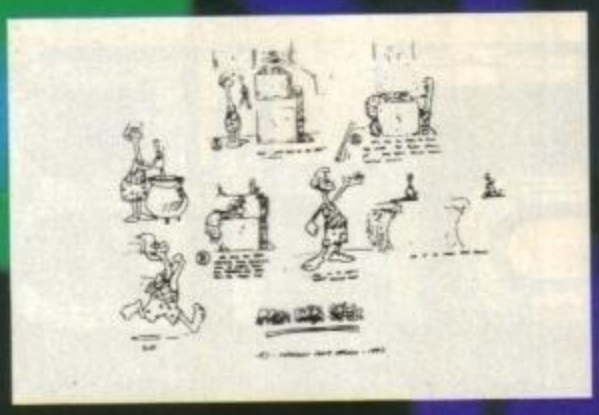
PREVIEW

FETORE, L'OSCURITÀ E CHILI DI "SLIME" SONO LE CARATTERISTICHE DI QUESTO STAGE, UNA GRANDE ATTENZIONE ANDRÀ DEDICATA ALLE TUBATURE PERICOLANTI E ALLE SOLITE TRAPPOLE, DI PRO C'È CHE IN QUESTA PARTE DEL GIOCO NON VI SONO NEMICI A CUI PENSARE.

OTTAVO LIVELLO E I GUAI AUMENTANO SEMPRE PIÙ, QUESTA VOLTA SARETE ALLE PRESE CON UNA CENTRALE NUCLEARE PIENA ZEPPA DI PAVIMENTI ELETTRIFICATI, SCARICHE DI CORRENTE VOLANTI, SCINTILLE E ROBA SIMILE; UN USO INTENSIVO DEL BASTONE SARÀ NECESSARIO PER SPOSTARE UN'INFINITÀ DI INTERRUTTORI E PULSANTI.

LA METROPOLITANA È INVECE IL LUOGO DOVE HA SEDE IL NONO LIVELLO, CARATTERIZZATO DALL'ALTA VELOCITÀ E DA UNO SCONTRO FINALE STILE CINEMA HOLLYWOODIANO SULLA MOTRICE DEL TRENO.

IL PENULTIMO LIVELLO TROVA AMBIENTAZIONE NELLO ZOO ALIENO DOVE POTRETE AMMIRARE LE RAZZE PIÙ STRANE CHE LA MENTE UMANA ABBIA MAI CONCEPITO; NON DOVRETE TUTTAVIA DISTRARVI, INFATTI DA ALCUNE GABBIE SONO FUGGITE DELLE BESTIE FEROCI SENZA CONTARE CHE PRIMA DI TERMINARE IL LIVELLO VI SARÀ UN ACQUA-



CHE LA FINESTRA AVRÀ UNA DIMENSIONE DI 288x208 PIXEL E IL PAESAGGIO SARÀ A 16 COLORI; LO SPRITE PRINCIPALE SARÀ GENERATO DIRETTAMENTE DALL'AMIGA (SPRITE HARDWARE, L'AMY NE PUÒ GESTIRE FINO AD OTTO CONTEMPORANEAMENTE) E NON MANCHERÀ UNA SERIE DI STRATI DI PARALLASSE PER AUMENTARE LA SENSAZIONE DI PROFONDITÀ.

INOLTRE, PER LA PAVIMENTAZIONE, È STATO USATO IL DUAL PLAYFIELD IN MODO DA INCREMENTARE L'IMPRESSIONE DEL PARALLASSE, INSOMMA ANCHE DALLA PARTE VISIVA AVREMO DI CHE BEARCI.

A QUANDO? DOVREBBE USCIRE PER LA FINE DI SETTEMBRE, ACCOMPAGNATO DA QUEL CAPOLAVORO DI WONDERDOG E DAL NUOVISSIMO BLOB CHE TROVATE RECENSITO IN QUESTO STESSO NUMERO...

MIRKO "TMB" MARANGON

ALLA FINE VI SCONTRERETE CON IL SUPERCATTIVONE FINALE, MA NON LO ESCLUDEREI A PRIORI.

ADESSO SIETE PRONTI A GIOCARE, SOLTANTO CHE VI MANCA IL GIOCO! POCO MALE, SAPPIATE COMUNQUE CHE I PROGRAMMATORI NON SI SONO SPREMUTI LE MENINGI SOLO PER LO STORYBOARD, MA ANCHE PER UNA REALIZZAZIONE TECNICA TRA LE MIGLIORI

RIO DA ATTRAVERSARE A NUOTO E QUESTA VOLTA SARÀ PIÙ DIFFICILE DA AFFRONTARE RISPETTO AL SESTO STAGE. LO SPAZIOPORTO SARÀ TEATRO DELL'UNDICESIMO E ULTIMO LIVELLO, RICCO DI PIATTAFORME/TRABOCCHETTO E DA TELETRASPORTI CHE VI SPEDIRANNO AVANTI E INDIETRO PER TUTTA L'AREA DI GIOCO; NON È ANCORA CHIARO SE

MAI VISTE SU AMIGA (FIGURATEVI CHE MARCO ALL'ECTS L'AVEVA SCAMBIATO PER UN GIOCO DEDICATO AL SUPER-NINTENDO!).

LO SPRITE PRINCIPALE SARÀ DI 64x64 PIXEL MENTRE NEI SALTI RAGGIUNGERÀ L'ALTEZZA DI 96 PIXEL, PER CIÒ CHE CONCERNE L'AREA DI GIOCO POSSIAMO ASSICURAVI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Programma e Manuale In Italiano

FLASHBACK

QUALITÀ LEADER GARANTITA

Michael è un giovane 'genietto' venuto a conoscenza di un incredibile segreto. Sembrerebbe infatti che i più potenti uomini della Terra possiedano caratteristiche psicologiche a dir poco sorprendenti. Un'inchiesta più approfondita rivela in un primo tempo che hanno tutti una cosa in comune: la loro data di nascita coincide con il loro debutto sulla scena politica... Questa stessa data misteriosa corrisponde anche alla caduta di una meteora su Titan, una colonia terrestre. Scampato di misura a due attentati Michael decide di mettere al sicuro le sue rivelazioni su dischetto e di inviarle al suo migliore amico. Di lì a poco viene catturato dagli uomini dei Servizi Segreti e trasportato in un ospedale specializzato, dove la sua memoria viene duplicata prima di essere definitivamente rimossa. Michael decide allora di tentare la fuga.....

DISPONIBILE PER
AMIGA
1 MEGA
PROSSIMAMENTE PER
PC 286
E SUPERIORI

LEADER

È un'esclusiva: DISTRIBUZIONE

DELPHINE SOFTWARE

U.S. GOLD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLAIR SOFTWARE per PC e Amiga 1200

WHALE'S VOYAGE

REVIEW

... PER FORTUNA AVETE UNA SCASSATISSIMA NAVE A FORMA DI BALENA CHE PUÒ SERVIRE PER METTERE INSIEME UN GRUZZOLETTO COI TRAFFICI INTERPLANETARI. TUTTO STA NEL RAGGRANELLARE I PRIMI SOLDI NECESSARI PER INIZIARE UN'ATTIVITÀ E L'UNICO MEZZO E TELETRASPORTARSI SUL PIANETA SOTTOSTANTE (CE NE SONO SETTE) E CERCARE DI PORTARE A TERMINE QUALCHE MISSIONE IN UN AMBIENTE TIPICO DA RPG. I PRIMI SOLDI, INFATTI, VI VERRANNO PROPRIO DA UN POVERO VECCHIETTO CHE VIENE MALMENATO DA DUE TEPPISTI. PORTATE DUNQUE A TERMINE QUESTA ED ALTRE PERIPEZIE, ALL'INSEGNA DEL DETTO: "VI AIUTIAMO, MA DATECI QUALCOSA PER MANGIARE" E POTRETE FINALMENTE TORNARE IN ORBITA SULLA VOSTRA ASTRONAVE E INIZIARE UNA FIORENTE ATTIVITÀ DI COMPRAVENDITA DI MATERIALI.

Diciamola subito! Siete ai comandi di una banda di quattro "desperados" di dubbia provenienza (alcuni alieni, altri misti, ecc.) e senza una lira in tasca...

QUANDO I SOLDI SARANNO DAVVERO TANTI SARÀ POI CONSIGLIATO MIGLIORARE LE CARATTERISTICHE DELLA NAVE PERCHÉ I PIRATI SPAZIALI SPESSO VI ATTACCANO PER RUBARVI IL CARICO, COSA NON MOLTO PIACEVOLE PER LE VOSTRE FINANZE. NATURALMENTE DOVRETE COL TEMPO ALTERNARE L'ATTIVITÀ DI MERCANTI A QUELLA DI ESPLORATORI DI MONDI POCO CONOSCIUTI, PERCHÉ I SETTE PIANETI DEL SISTEMA SONO PIENI DI TORTI DA RADDRIZZARE E A QUANTO PARE SIETE GLI UNICI IN GRADO DI FARLO.
VI PIACEREBBE FARE QUESTA VITA? PREGO, ACCOMODATEVI!

G.B.

A1200

Ma chi vogliamo prendere in giro? E questa sarebbe la "Super Enhanced Amiga 1200 Version" (testuali parole)? Ma se la grafica sarebbe buona persino sul 500! Chiariamo una cosa perché mi sa che qualcuno non ha capito niente. I nuovi modi grafici del 1200 sono stati introdotti, tra le altre cose, per poter passare direttamente la grafica dal PC all'Amiga senza problemi senza passare per il collo di bottiglia dei "soliti" 32 colori. Ora: la grafica del PC sarà anche nel modo VGA a 256 colori, ma ne saranno usati si e no al massimo 32 (se non 16), quindi non c'era nessun bisogno di scomodare il chipset AA. Se quindi questa è la versione per 1200, voglio proprio vedere quella "ridotta" per 500 com'è. In bianco e nero, forse? Mi dispiace, ragazzi, ma se questi sono i programmatori odierni non c'è niente di veramente lodevole da aspettarsi per il neonato 1200 sul piano dei videogiochi. Oggi come oggi, se si escludono Trolls e Zool (il quale, poi, è ben lungi dall'essere perfetto), tutto il software a lui espressamente dedicato vale ben poco. Non voglio incitare nessuno al disfattismo, ma devo essere realista. Probabilmente solo quelli che scrivono programmi di grafica o desktop publishing l'hanno preso veramente sul serio. Gli altri mica tanto, almeno per il momento. Constatato comunque che le due versioni sono pressoché identiche, mi date torto se appioppo loro la stessa identica pagella? Spero di no.

TECNICA	GIOCABILITA'	INNOVAZIONE	GLOBALE
			70

PC

Allora: sulla carta Whale's Voyage vorrebbe essere un rivoluzionario misto di Elite e di un qualsiasi RPG in soggettiva esistente. E con quel "vorrebbe" ho detto tutto. Perché non riesce proprio a farcela. Elite è lontano interi universi e il fatto che bisogni fare un po' di compravendita tra sette pianeti non vuole dire assolutamente niente, soprattutto constatando che le battaglie spaziali sono parecchio insulsette (e comunque si combatte su una griglia tipo battaglia navale, altro che tredd vettoriale!). La sezione GdR, invece, è un filo meglio, anche se viene rovinata da un'interfaccia paurosamente ingiocabile (niente mouse, solo tastiera) che tra le altre cose in battaglia ci obbliga a saltabeccare dal modo "combattimento" al modo "parla" per selezionare altri bersagli da colpire, il tutto mentre le si busca! Bah, se proprio volete un gioco poliedrico con diverse cose da fare, questo potrebbe anche piacervi. Io, sinceramente, non ce l'ho fatta ad apprezzarlo pienamente.

TECNICA	GIOCABILITA'	INNOVAZIONE	GLOBALE
			70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO

PROSSIMAMENTE

© 1993 SIMULMONDO srl
SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà
TEX-DYLAN DOG-MARTIN MYSTERE © 1993 S. Bonelli Ed.
DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova By A. & L. Giussani
L'UOMO RAGNO © 1993 Marvel Entertainment Group Inc.
All Rights Reserved

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVENTURES

LE GRANDI NOVITÀ DELL'AUTUNNO

Le Simulmondo Adventures compiono un anno di vita, e dopo il successo che ci avete tributato, abbiamo deciso di darvi ancora di più!
Da settembre in tutte le edicole, troverete grandissimi cambiamenti su tutte le nostre serie e, tra pochi mesi, potrete interagire altri due miti del fumetto italiano ed internazionale: *MARTIN MYSTERE* *e* *L'UOMO RAGNO*!

A SOLE 16.900 LIRE DUE DISCHI PC E AMIGA UN ASTUCCIO DA COLLEZIONE E UN ALBO INTERATTIVO

- **STILE DELLE AVVENTURE INTERATTIVE**
Nuovo e più emozionante coinvolgimento nell'interazione delle avventure! Moltissime animazioni stupende!
- **GRAFICA STUPENDA**
Rendering, ray tracing, grafica disegnata ad aerografo e animazioni digitalizzate!
- **COLONNA SONORA INTERATTIVA**
Gli effetti speciali sono legati alle situazioni che state simulando!
- **DIALOGHI INTERATTIVI**
Importanza decisiva nelle scelte dei dialoghi!
- **INSTALLAZIONE**
L'installazione dell'avventura è diventata la più semplice possibile! Anche chi non ha mai giocato potrà accedere facilmente al gioco!
- **LOAD & SAVE**
Potrete salvare e ricaricare le situazioni che state giocando in qualunque momento dell'avventura!
- **ALBI INTERATTIVI**
Gli albetti sono diventati più completi e densi di informazioni tecniche e aiuti!
- **LINEA CALDA**
La linea calda raddoppia! Da settembre viene estesa di un'ora: dalle 17 alle 19!

A SETTEMBRE IN EDICOLA TEX SUPERSPECIALE «PIOMBO CALDO»

PROSSIMAMENTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

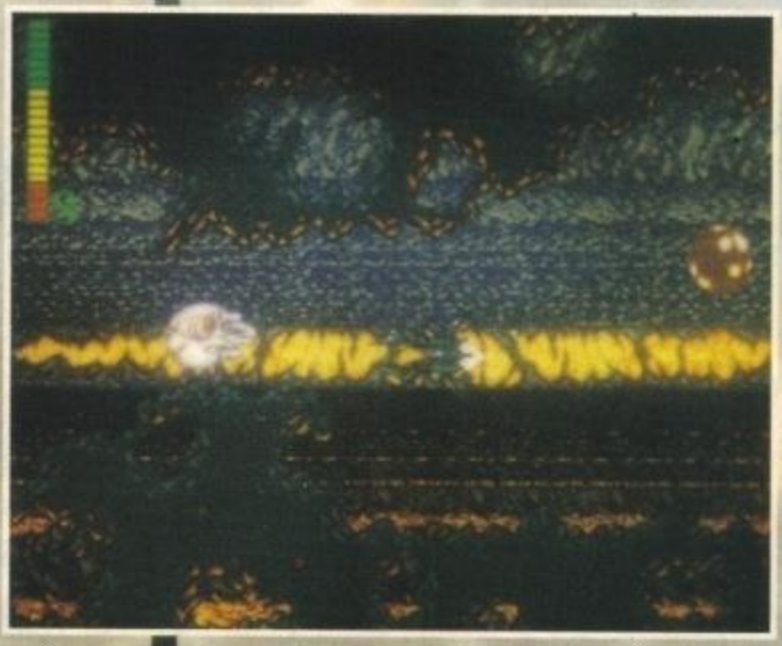
BLASTAR

20 Luglio. Martedì mattina: arriva finalmente il tanto atteso pacco (a dir la verità si tratta di una busta) speditoci qualche giorno prima dalla Core Design. Arf! A me!

DATA ASTRALE DUE-QUATTRO-SETTE-TRE-UNO PUNTO CINQUE BARRA BIS DIVISO QUATTRO MENO SETTANTASEI ELEVATO ALLA VENTISETTESIMA. QUESTI SONO I VIAGGI DELL'ASTRONAVE ENTER PRIZE, NAVE DELLA FSDA (O WWF), FLOTTA STELLARE PER LA DIFESA DELL'AMBIENTE, ED IO SONO IL CAPITANO J.T. SQUIRK GESTORE DI UN NIGHT CLUB E, A TEMPO PERSO, CAPITANO DELLA SUDDETTA AMMIRAGLIA. CI È STATO COMUNICATO VIA ETERE(?!) DI ALCUNI STRANI MOVIMENTI NEI PRESSI DELL'ORMAI INQUINATO, DISTRUTTO, MARTORIATO PIANETA TERRA E PERTANTO SIAMO COSTRETTI A LASCIARE IL NOSTRO LAVORO DI STAR TRASHER PER TORNARE NEI MEANDRI DELLA NOSTRA MADRE PATRIA (MAMMA KOALA... VABBÈ LASCIAMO PERDERE!) PER FAR COSÌ UN SOPRALLUOGO. IO HO PROVATO AD AVANZARE L'IPOTESI DI UNA FUMATA DI MASSA O DI UN RINCRETINIMENTO GLOBALE, MA HANNO TANTO INSISTITO CHE SI POTEVA TRATTARE DI ALIENI CHE AD UN CERTO PUNTO SI SONO MESSI A PIANGERE BATTENDO I PUGNI PER TERRA E COSÌ... CI SIAMO DIRETTI... LÀ DOVE L'UOMO HA SEMPRE VISSUTO.

EHM, DICIAMO CHE LA STORIA NON È PROPRIO COSÌ, MA VISTO CHE SONO APPENA TORNATO DALLE VACANZE (LA PRIMA TOURNEE), MENTRE GLI ALTRI ERANO QUA A SCHIATTARE TRA IL CALDO E LE ZANZARE, E CHE MI SONO RICONCILIATO COL MONDO (GENIALE!) AVEVO VOGLIA DI SCRIVERE UN PO' DI COSE SENZA SENSO E FUORI DAL MONDO, ROBA DEL TIPO... BEH, HO VANEGGIATO ABBASTANZA.

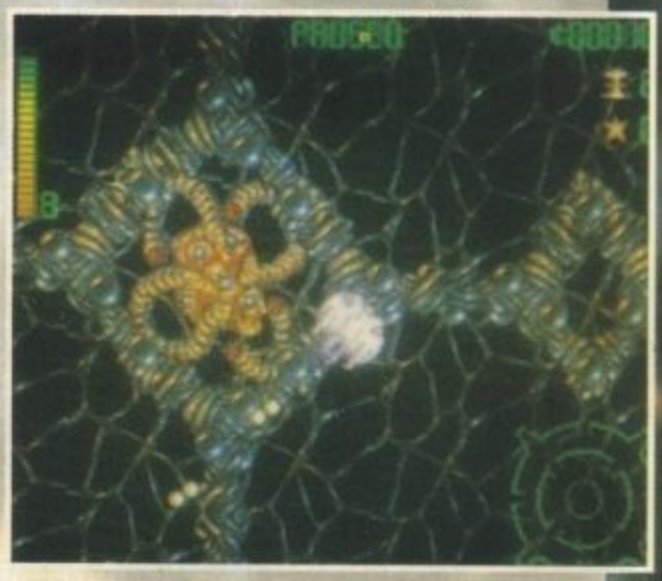
OK, LE COSE SONO MESSE SU QUESTI TERMINI: SIAMO NEL 1997 E VOI FATE PARTE DELL'EQUIPAGGIO DELL'ASTRONAVE M.A.T.R.A. SONO STATE SEGNALATE APPUNTO STRANE PRESENZE NEI PRESSI DELL'ATMOSFERA TERRESTRE E DURANTE UN SOPRALLUOGO, MENTRE VOI ERAVATE IN RICOGNIZIONE CON L'ASTRONAVICELLA BLASTAR, LA MEGA-SUPER-EXTRANAVE AMMIRAGLIA VIENE DISTRUTTA DALLE FANTOMATICHE FORZE ALIENE.



E MO'? CHEFFARE?!? VE LO DICO IO, COSA FARE: BLASTATELI TUTTI QUEGLI SCHIFOSISSIMI ALIENI!!! SEMPLICE NO?

A QUESTO PUNTO È OVVIO CHE SARETE VOI A DOVER SCONFIGGERE LE FORZE ALIENE, PER IL SEMPLICE FATTO CHE SIETE L'UNICO MEMBRO SUPERSTITE DELL'INTERO EQUIPAGGIO, O PIÙ SEMPLICEMENTE PERCHÉ SIETE LO SFIGATO DI TURNO.

VABBÈ. ENTRIAMO MAGGIORMENTE NEI DETTAGLI TECNICI. IL GIOCO È STRUTTURATO SU SEI LIVELLI PRINCIPALI (CONTRO I CINQUE PREVISTI ALL'INIZIO DELLA PROGRAMMAZIONE) NOMATI, IN QUESTO CASO, ISOLE. OGNUNA DI QUESTE È CARATTERIZZATA DA UNO SCENARIO DIFFERENTE, VALE A DIRE DA AMBIENTAZIONI GRAFICHE COMPLETAMENTE DIVERSE L'UNA DALL'ALTRA (BEH, SI FA PER DIRE...). OGNI ISOLA, POI, COMPRENDE DUE SOTTOLIVELLI E UN LIVELLO SPECIALE, QUELLO FINALE, CREATO ESCLUSIVAMENTE PER I CLASSICI MTF (MOSTRONI TAGLIE FORTI). COME SCRITTO DA LUCA NELLA PREVIEW COMPARSA SUL NUMERO DI APRILE; ALL'INIZIO DEL GIOCO VI SARÀ PERMESSO DI SCEGLIERE DA QUALE DEI TRE LIVELLI (DISPONIBILI FIN DA SUBITO) PARTIRE. NATURALMENTE, IN QUESTO MODO, CAMBIA SOLO L'ORDINE CON IL QUALE AFFRONTARE I SUDDETTI, CHE TRA PARENTESI SONO QUELLI IN CUI LE AMBIENTAZIONI SI RIFANNO ALLO SPAZIO CONOSCIUTO (ALMENO A SENTIRE I PROGRAMMATORI, VISTO CHE I TRE LIVELLI SUCCESSIVI DOVREBBERO ESSERE AMBIENTATI NELLO SPAZIO PIÙ PROFONDO... LÀ DOVE NES-



http://www.oldgamesitalia.net/

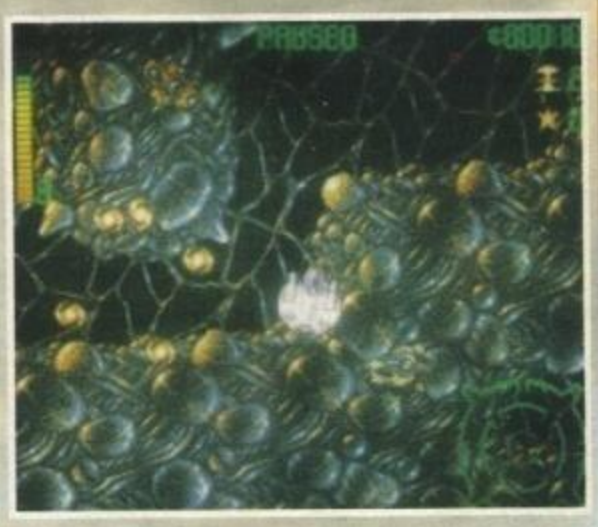
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

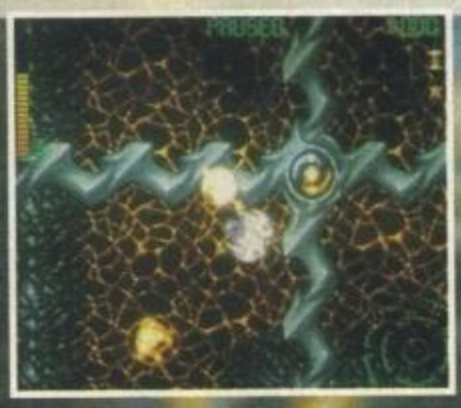
ROF

Blastar lo attendevo da parecchio, e precisamente da quando ebbi l'occasione di leggere la preview sul numero di Aprile; ero quindi ben disposto in partenza. Vedendolo oggi, però, sono rimasto un po' deluso, la grafica al primo impatto mi ha ricordato molto Xenon II, giocandoci a lungo, ho dovuto comunque ricredermi; infatti, nel terzo quadro, sparando a dei globi metallici, è possibile entrarvi, e ritrovarsi in un grandioso spara e fuggi a scorrimento orizzontale, ma non basta, uccidendo il mostro che si trova alla fine del suddetto stage, si accede ad un altra fase in cui la visuale è addirittura in soggettiva da dietro (in poche parole vedete la vostra navicella da dietro, tipo Space Harrier per capirci), vi assicuro che il tutto non è affatto male.
Per il resto niente da dire, a parte che l'astronave nei livelli multidirezionali è molto difficile da manovrare e che dopo cinque minuti annoia da far panico.
In definitiva credo che i programmatori della Core abbiano fatto un buon lavoro considerando l'aspetto grafico; un ottimo lavoro per quanto riguarda le musiche di accompagnamento alla partita, e un non eccelso lavoro per tutto il resto.



SUN UOMO È MAI GIUNTO PRIMA (E DUEMILACENTOVENTISEI!)).
DURANTE LA VOSTRA OPERA DI PULIZIA, ALL'INTERNO DI OGNI SINGOLA ISOLA, VI CAPITERÀ DI RACCOGLIERE VARI POWER-UP CHE VI SERVIRANNO PER POTENZIARE LA VOSTRA ASTRONAVICELLA; SI TRATTA IN EFFETTI DI VELOCITÀ, ENERGIA, CREDITI, VITE, SMART BOMB E ARMI EXTRA; ANCHE SE PER QUEST'ULTIME VA FATTO UN DISCORSO A PARTE. DIFATTI, ALLA FINE DI OGNI LIVELLO ACCEDERETE AUTOMATICAMENTE ALLA CLASSICA SEZIONE D'ARMAMENTO, IN CUI POTRETE SELEZIONARE CON QUALI TIPI DI ARMI AFFRONTERETE LO STAGE SUCCESSIVO, MA ATTENZIONE PERCHÉ LA VOSTRA NAVICELLA HA UN POTENZIALE LIMITATO, POTRETE DIFATTI SCEGLIERNE SOLO TRE. OK, QUESTE SARANNO INTERCAMBIABILI A VOSTRO PIACIMENTO TRAMITE I TASTI FUNZIONE, PERÒ...
RIGHT! DETTO QUESTO DETTO TUTTO, UHM... PROCEDIAMO CON LA RILETTURA: ERRORI DI BATTITURA, ERRORI GRAMMATICALI, CONSECUZIO SBAGLIATE... 'NA SCHIFEZZA DI RECENSIONE. EHI! MI SONO DIMENTICATO DI UN PICCOLISSIMO DETTAGLIO, VABBÈ RIMEDIO SUBITO. EHM, MI STAVO RIFERENDO NATURALMENTE ALLA STRUTTURA DI GIOCO. BEH, BLASTAR È UNO SHOOT'EM UP A SCORRIMENTO MULTIDIREZIONALE, ALMENO PER QUANTO CONCERNE LA STRUTTURA DEI SEI LIVELLI PRINCIPALI. MENTRE PER QUANTO RIGUARDA I SOTTOLIVELLI E I LIVELLI BONUS (SÌ, CI SONO ANCHE QUELLI), ALCUNI DI QUESTI SONO A SCORRIMENTO ORIZZONTALE, MENTRE ALTRI SONO IN SOGGETTIVA TRIDIMENSIONALE (IN PAROLE POVERE VEDETE IL RETRO DELL'ASTRONAVE E I NEMICI DAL DI FRONTE). DOVREBBERO INFINE ESSERCI ANCHE DELLE SEZIONI A SCORRIMENTO VERTICALE, ANCHE SE PERSONALMENTE NON LE HO VISTE, E SULLA PRESS CHE ACCOMPAGNAVA LA BETA DA NOI VISIONATA NON C'ERA IL BENCHÉ MINIMO ACCENNO (NEANCHE DELLE ALTRE SEZIONI PERÒ).
BEH A QUESTO PUNTO HO REALMENTE FINITO, NON HO ALTRO DA DIRE, SBROCCATEVI, DATEVI UNA SCOSSA, FINE, THE END, CHIUSO, BASTA, STOP! COME POSSO FARVELO CAPIRE... SALTATE DIRETTAMENTE AI COMMENTI, MA È POSSIBILE CHE CONTINUATE A LEGGERE ANCHE SE HO FINITO? MA GUARDA UN PO'...

SHIN



BDM

Cosa abbiamo qui? Un altro shoot'em up e per di più della Core Design!!! Vi potrei dire che è il migliore, ma purtroppo non è così, Blastar non mi piace più di tanto a causa della giocabilità non proprio eccelsa.
Per ciò che riguarda la grafica e il sonoro niente da ridire, sono ottimi sotto tutti i punti di vista. Peccato per la suddetta giocabilità: è difficilissimo non investire le astronavi nemiche perché il vostro sprite non ha la retromarcia e, sempre parlando di sprite, quelli nemici si confondono spesso e volentieri con il fondale creando non poco caos, perché tutto questo? Mah, misteri della programmazione. Misteri che però compromettono questo gioco, che sarebbe potuto essere veramente ottimo. Così com'è invece non aggiunge niente al panorama software attuale (questo non vuol dire che sia brutto!)

AMIGA

WELL, TECNICAMENTE PARLANDO QUESTO GIOCO È UNA VERA LIBIDINE O QUASI... GRAFICAMENTE È MOLTO BELLO, NELLE SEZIONI A SCORRIMENTO MULTIDIREZIONALE CI SONO TRE LIVELLI DI PARALLASSE, MENTRE IN QUELLE A SCORRIMENTO ORIZZONTALE NON SI RIESCONO A CONTARE TANTO SONO NUMEROSI. I FONDALI ANIMATI SONO ESAGERATAMENTE BELLI (ALTRO CHE QUELLI DI AMNIOS), GLI EFFETTI PLASMA GRANDIOSI, LO SCROLLING FUNZIONA BENE E LA VELOCITÀ DI GIOCO È ELEVATA. ANCHE LE COLONNE SONORE SONO MOLTO BELLE, MOLTO TECHNO E MOLTO CATTIVE. IDEM PER GLI EFFETTI SONORI, VERAMENTE BEN FATTI. MA ALLORA COSA C'È CHE NON VA? BEH, TECNICAMENTE NIENTE, A PARTE IL FATTO CHE O SCEGLIETE DI ASCOLTARVI LE COLONNE O SCEGLIETE DI ASCOLTARVI GLI EFFETTI, E QUESTO GIÀ M'INDISPONE UN ATTIMINO. TUTTAVIA IL PUNTO PIÙ DOLENTE DI BLASTAR È PROPRIO QUELLO CHE AVREBBE DOVUTO ESSERE IL SUO CAVALLO DI BATTAGLIA, OVVERO LA GIOCABILITÀ: COMPROMESSA DA UNA DIFFICOLTÀ TROPPO ELEVATA E DA UNA SCELTA TECNICA (QUELLA DI NON IMPLEMENTARE NELLO SPRITE PRINCIPALE I RETRORAZZI) CHE RENDE IL TUTTO ANCORA PIÙ DIFFICILE. PECCATO, PERCHÉ SAREBBE VERAMENTE POTUTO ESSERE IL MUST DEGLI SHOOT'EM UP, VISTO CHE COME STRUTTURA LI RACCHIUDE TUTTI (PAGHI UNO E PORTI VIA QUATTRO).

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
88
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

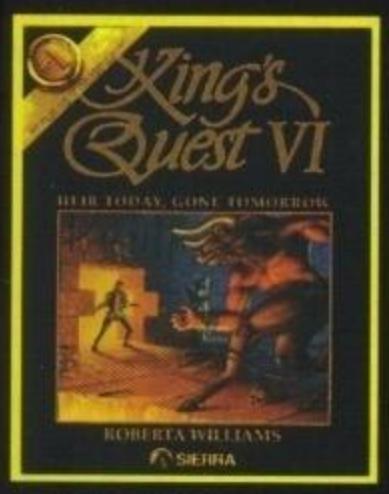
http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTO E' INIZIATO CON

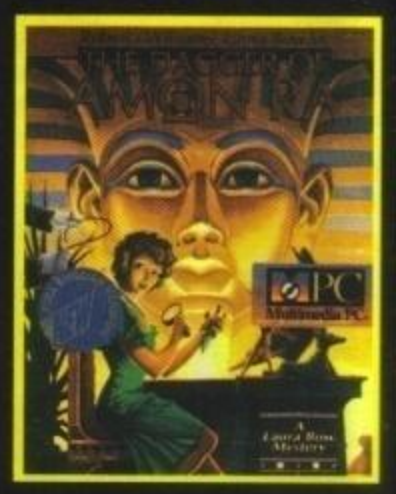
PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO CON

leader linea CD

PC CD-ROM

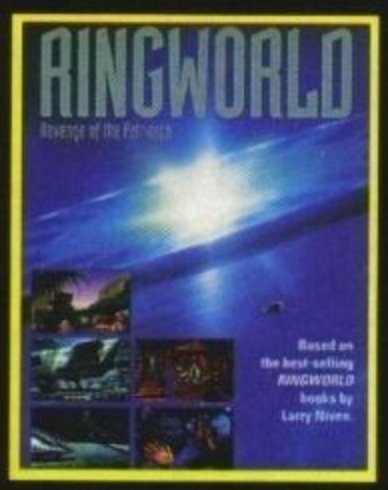


CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.

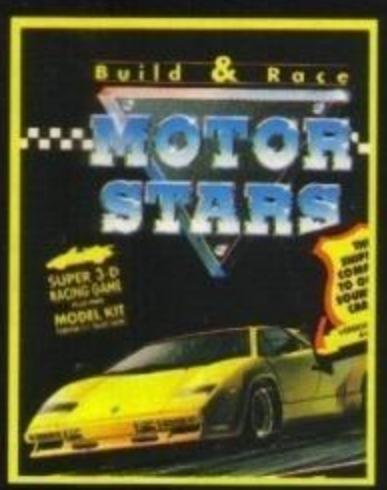


TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

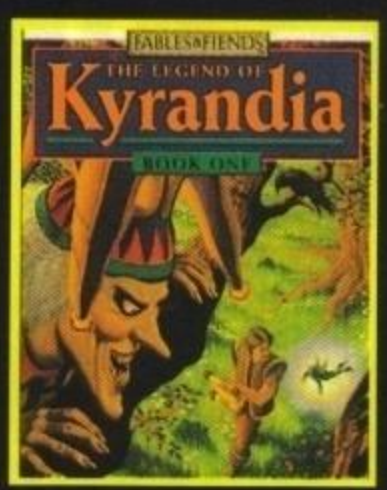
IL TERZO ATTESISSIMO EPISODIO DELLA SERIE DI GIOCO DI RUOLO CHE HA SAPUTO APPASSIONARE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.



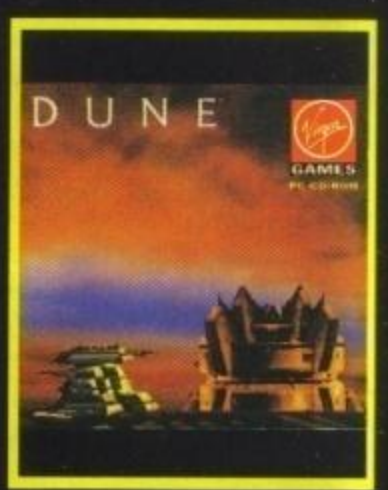
DALL'OMONIMO RACCONTO DI FANTASCIENZA DI LARRY NIVEN UNA NUOVA ENTUSIASMANTE AVVENTURA. CONFRONTATI CON UN MONDO SCONOSCIUTO E LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA.



...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.
NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!



SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.



DAL POPOLARE ROMANZO DI FANTASCIENZA E DALL'INQUIETANTE FILM CON STING UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA.

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIGITAL INTERGRATION per PC

REVIEW

TORNADO

Siamo alle solite: appena esce un aereo nuovo, qualcuno gli dedica un simulatore di volo, così sono tutti contenti: i giocatori si beccano il malloppo, e i militari la pubblicità gratis.

E' ANCHE VERO CHE IL TORNADO NON SIA POI COSÌ NUOVO, MA NEMMENO QUESTO SIMULATORE LO È, DATO CHE È IN LAVORAZIONE DA UN PAIO D'ANNI ABBONDANTI, ORMAI, E PIÙ DI UN'ANTICIPAZIONE ERANO GIÀ COMPARSE NEGLI SCORSI NUMERI.

VISTE LE CIRCOSTANZE QUESTI RIFERIMENTI NON MI PIACCIONO TROPPO, MA FORSE SAPRETE CHE DETTO VELIVOLO È INTERVENUTO NELLA GUERRA DEL GOLFO, E DETTO QUESTO MI ASTENGO DA OGNI ALTRO COMMENTO, CHE TANTO NON INTERESSEREBBE A NESSUNO. VI BASTI SAPERE CHE IL TORNADO, A SUO MODO, È PIUTTOSTO PARTICOLARE: NON È IN GRADO DI DUELLARE CON UN MIG, E, ANZI, HA SPESSO L'ORDINE, INCONTRANDO SIMILI COMPAGNIE, DI BUTTARE VIA IL CARICO E SQUAGLIARSELA A TUTTA BIRRA. IN COMPENSO È IN GRADO DI VOLARE CON QUALUNQUE TEMPO, E DI SCAGLIARE MISSILI O BOMBE SU QUALSIVOGLIA BERSAGLIO CON PRECISIONE CHIRURGICA. COME SE QUESTO NON BASTASSE, INCORPORA UN APPARATO ELETTRONICO CHE GLI CONSENTE DI VOLARE SEGUENDO IL TERRENO A BASSISSIMA QUOTA (ADDIRITTURA POCHE DECINE DI METRI). NON OCCORRE CONOSCERE A FONDO L'ARTE MILITARE PER CAPIRE CHE QUEST'ULTIMO BALOCCO SIA UNA SPECIE DI MANO TESA VERSO L'INVISIBILITÀ AI RADAR NEMICI; PROBABILMENTE NON SARÀ EFFICACE COME UN AEREO ANTIRADAR (VEDI F-117) MA SE L'HANNO REALIZZATO SIGNIFICA CHE UN MOTIVO C'È. INFINE, LE SUE ALI A GEOMETRIA VARIABILE GLI CONSENTONO DI ADATTARSI A VARIE CONDIZIONI DI VOLO, PECULIARITÀ CHE, ASSIEME A UN'ATTENTA PROGETTAZIONE, PERMETTE AL TORNADO IL MEGLIO DELLE PRESTAZIONI PROPRIO A BASSA QUOTA, DOVE MOLTI POTENTI CACCIA DA SUPERIORITÀ AEREA SI TROVANO SOFFOCATI. L'AMBIENTE VITALE DEL TORNADO NON È MOLTO DISSIMILE DA QUELLO DEL FAMOSO A-10 AMMAZZACARRI. LA VERITÀ È CHE IL PUBBLICO CONSIDERA MOLTO PIÙ VOLENTIERI GLI SPETTACOLARI UCCELLI DA PREDA TIPO F-15 O MIG-29 CHE NON GLI AEREI VERAMENTE UTILI ALLO SFORZO BELLICO, OSSIA QUELLI DA ATTACCO AL SUOLO. E' PROPRIO IN MISSIONI DEL GENERE CHE I PILOTI SI GUADAGNANO LA LORO PAGA, E NON, COME SI POTREBBE PENSARE, NEI DUELLI AEREI: DIMENTICANDO CHE L'ERA DEGLI SPETTACOLARI DUELLI TRA CAVALIERI DEL CIELO È FINITA, GLI SCONTRI ARIA-ARIA NON SONO FREQUENTI COME GLI ATTACCHI AL SUOLO; DOPOTUTTO NON BISOGNA DIMENTICARE CHE SIAMO CREATURE TERRESTRI, E CHE NESSUNO FINORA HA COSTRUITO FABBRICHE E CITTÀ IN CIELO.

IL DISCORSO INTRODUTTIVO, COMUNQUE, NON È ANCORA CONCLUSO PERCHÉ ESISTONO IN EFFETTI DUE VERSIONI DEL TORNADO, OTTIMIZZATE PER INCARICHI DIVERSI. LA PRIMA È LA IDS, DA ASSALTO A TERRA, MENTRE LA SECONDA SI CHIAMA ADV, ED È PIÙ ORIENTATA VERSO IL RUOLO DI INTERCETTORE AEREO. NON PER NIENTE, IL TORNADO SAREBBE UN CACCIABOMBARDIERE, E QUINDI UN AEREO MULTIRUOLO.

SUNTEGGIANDO, TUTTO QUESTO SPROLOQUIO SIGNIFICA CHE TORNADO VI TRASPORTERÀ IN UN MONDO BELLICO DOVE VI SCOPRIRETE A SFRECCIARE TRA MISSILI E SCIE DI PROIETTILI, VEDENDO LA VOSTRA OMBRA PERICOLOSAMENTE VICINA. SE L'AVVENTURA VI STIMOLA, ACCOMPAGNATEMI FINO ALLA FINE.

TORNADO È UN SIMULATORE DI VOLO MODERNO, E COME TALE È OBBLIGATO ALLA VISUALE IN 3D DALLA CABINA, INCLUDENDO LA SOLITA SFILZA DI VISTE ESTERNE. NIENTE DI NUOVO, FIN QUI, MA PROCEDIAMO. LA TECNOLOGIA GRAFICA USATA È LA CLASSICA "TAVOLO DA BILIARDO CON PIRAMIDI", MA STAVOLTA LE PIRAMIDI SONO STATE SOSTITUITE DA UNA MAPPATURA SUPERFICIALE A POLIGONI. QUESTO SOTTINTENDE PERÒ CHE SI TRATTA PUR SEMPRE DI ELEMENTI ISOLATI DEL PAESAGGIO, PREVALENTEMENTE BLOCCATO A QUOTA ZERO. PER ESPLICITA AMMISSIONE DEI PROGRAMMATORI SI È RINUNCIATO ALL'USO DELLE TECNICHE GOURAUD, IN QUANTO AVREBBE GENE-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REALI, MA CIÒ IN PRATICA NON ALTERA ALCUNCHÉ NELLA NATURA DELLA GUERRA. OGNI TERRITORIO HA ANZI IL VANTAGGIO DI ESSERE STATO PROGETTATO A TAVOLINO, E PERTANTO SI È AVUTA TOTALE LIBERTÀ DI CREARE SITUAZIONI TIPICHE DELLE OPERAZIONI CON IL TORNADO. INNANZITUTTO, L'IMPIANTO BELLICO È RICOSTRUITO A LIVELLO DI FRONTI OPPOSTI, VALE A DIRE CHE CI SI TROVA IN AREE IDEALMENTE CONTESE TRA DUE BELLIGERANTI, DOVE QUINDI OCCORRE IDENTIFICARE IL NEMICO PRIMA DI SPARARE. LA PRESENZA DI MILITARI APPARTENENTE A DUE PAESI DIVERSI CI PORTA ALLA CLASSICA SCELTA CHE VEDE I RUSSI COME I CATTIVI, MENTRE VOI RAPPRESENTATE L'ESERCITO AMERICANO O GIÙ DI LÌ, DATO CHE IL TORNADO È EUROPEO.

MA VALE A QUESTO PUNTO LA PENA DI SPIEGARE LA NATURA ESATTA DELLE MISSIONI. INNANZITUTTO, OGNI SCENARIO HA LE SUE (OVVIAMENTE), E POSSONO ESSERE DI TIPO ASSAI DIVERSO. POTREBBE CAPITARVI TANTO DI MISSIONI ARIA-ARIA QUANTO A SCOPO LOGISTICO, OPPURE COLPI DI MANO VERSO INSTALLAZIONI CRITICHE, E VIA DICENDO. CIÒ CHE CONTA È CHE LE MISSIONI IN REALTÀ SONO SEMPRE INSERITE NEL CONTESTO DI UNA CAMPAGNA BELLICA, E PERTANTO È IMPORTANTE SAPER PENSARE PIÙ IN GRANDE DEL SEMPLICE "SPARA E DISTRUGGI" SE VOLETE VINCERE LA GUERRA. NON SIETE OBBLIGATI A COMBATTERE PIÙ DI UNA MISSIONE PER VOLTA, DOPOTUTTO QUESTO È UN SIMULATORE, MA TORNADO È STATO CONCEPITO VERSO UN COMPLETO SLANCIO BELLICO. IN ALTRI TERMINI, POTRETE APPREZZARLO MEGLIO CON UNA SERIE DI MISSIONI CHE CON UNA SOLA, DATO CHE IL RISULTATO DI UNA CONDIZIONA CIÒ CHE SUCCEDERÀ DOPO. IL NUMERO DI MISSIONI DISPONIBILI PER OGNI SCENARIO È FISSO, PERÒ IL GIOCO DISPONE DI UN APPOSITO PIANIFICATORE DI MISSIONI PROPRIO ALLO SCOPO DI PERSONALIZZARE I VOSTRI VOLI GUERRAFONDAI.

DISTINTE POSTAZIONI. LA PRIMA, QUELLA CLASSICA, VI VEDRÀ COME PILOTA, MA POTRETE ANCHE FARE L'UFFICIALE DELLE ARMI, O COMUNQUE SI CHIAMI IL TIPO DI DIETRO. OVVIAMENTE QUEST'ULTIMO HA UN PANNELLO TUTTO SUO, CHE PER VOSTRA COMODITÀ PERMETTE ANCHE DI SEGUIRE IL VOLO DELL'AEREO, IN MODO DA NON LASCIARVI INERMI. IN REALTÀ TORNADO CONSENTE ANCHE IL GIOCO A DUE VIA CAVO, MA QUESTO RIGUARDA SOLO GLI SCONTRI TRA DUE AVVERSARI, E NON CONSENTE, PER ESEMPIO, IL VOLO IN TANDEM SO DUE POSTAZIONI DIVERSE. PREVEDIBILMENTE, POI, CHI NON PILOTA POTREBBE ANNOIARSI UN PO'. E QUESTO CI CONDUCE DIRETTAMENTE NEL MONDO DELLE MISSIONI. INNANZITUTTO CI SONO TRE SCENARI OPERATIVI, CHE EFFETTIVAMENTE SAREBBERO QUATTRO PERCHÉ NE ESISTE UNO DEDICATO ALL'ADDESTRAMENTO. DETTI SCENARI SONO DEL TUTTO INESISTENTI NELLA REALTÀ, CONTRARIAMENTE ALL'APPROCCIO MICROPROSE DI USARE SOLO SCENARI

RATO UN TIPO DI PAESAGGIO DIFFICILE DA VALUTARE TENTANDO DI PILOTARE MANUALMENTE L'AEREO A BASSA QUOTA. L'EFFETTO POLIGONALE È MENO SPETTACOLARE, MA CONSENTE DI CAPIRE CON PRECISIONE QUAL È IL DISLIVELLO SOTTO LA PANCIA DEL VOSTRO AEREO. IL MOTIVO LO CONOSCETE: ... CRASH! GIÀ CHE SI PARLA DI GRAFICA, È IL PUNTO GIUSTO PER RICORDARE CHE COME SEMPRE SI USA IL MODO VGA/MCGA 320 X 200 CON 256 COLORI, PERÒ LE SCHERMATE DEI MENU USANO L'ALTA RISOLUZIONE, CON UN EFFETTO DI CONTRASTO, DEVO DIRLO, UN PO' STRANO. E GIÀ CHE VI HO AMMORBIDITI CON I DETTAGLI TECNICI, NE APPROFITTO PER INFIERIRE: INDISPENSABILE IL DOS 5 O SUPERIORI E UN 386+ CON ALMENO 1 MB DI RAM, OLTRE AL SOLITO ARDISCO CON CIRCA OTTO MEGA LIBERI. E' INDISPENSABILE ANCHE IL MOUSE E POTETE USARE IL JOYSTICK (CI MANCHEREBBE!), E A QUESTO PUNTO TORNIAMO ALLA DESCRIZIONE.

LANCIATO IL GIOCO CI SONO LE SOLITE OPZIONI PER IL DEMO E LA PARTENZA RAPIDA, OLTRE OVVIAMENTE AL VOLO VERO E PROPRIO CHE RICHIAMA UN SUO SOTTOMENU. QUI TROVEREMO LA POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE TRA MISSIONI SIMULATE, ADDESTRAMENTO E COMBATTIMENTO, IN ORDINE CRESCENTE DI DIFFICOLTÀ. POTRÀ LASCIARVI PERPLESSI LA DIFFERENZA TRA SIMULATORE E ADDESTRAMENTO: BEH, È TUTTA NEL FATTO CHE IN ADDESTRAMENTO POTETE MORIRE E CHE SIETE OBBLIGATI A RIPORTARE INDIETRO L'AEREO, MENTRE IL SIMULATORE È BEN PIÙ PERMISSIVO.

MA PARLIAMO DEL VOLO. PRIMADITUTTO VI FACCIO NOTARE CHE IL TORNADO È BIPOSTO, E QUESTO SIGNIFICA CHE NEL CORSO DELLE MISSIONI POTRETE ACCEDERE A DUE

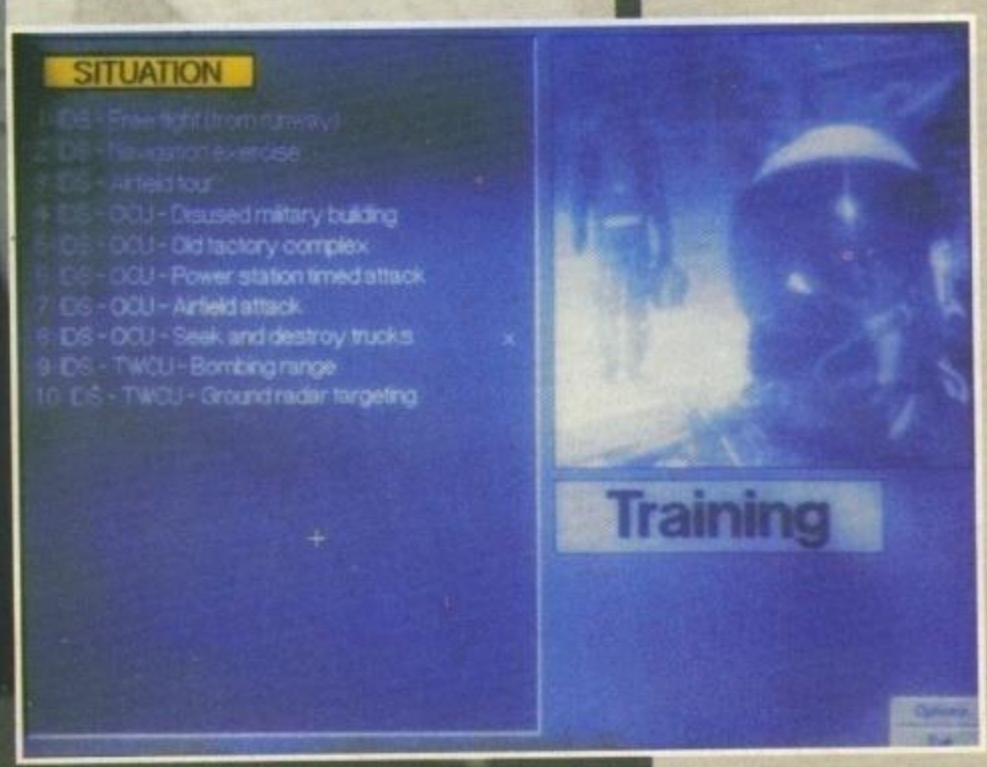
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

IL PIANIFICATORE FUNZIONA A LIVELLO DI MISSIONE, CAMPAGNA O ALTO COMANDO, CONSENTENDOVI DI RITOCCARE PRATICAMENTE TUTTO. PER ESPLICITA AMMISSIONE DEI PROGRAMMATORI È PROPRIO LA PARTE PIÙ POTENTE DI TORNADO, E DISGRAZIATAMENTE NON È ESATTAMENTE IMMEDIATO DA USARE. PREVEDIBILMENTE SI IMPERNIA SULLA MAPPA LOCALE, E CONSENTE, AD ESEMPIO, DI FISSARE TUTTI I PUNTI VIARI DELLA MISSIONE (SE PREFERITE, I WAYPOINT). MA ATTENZIONE: NON SI TRATTA SOLO DI SPOSTARE IL PUNTINO SULLA MAPPA, PERCHÉ OGNI NODO DEL VOSTRO PERCORSO RICHIEDE UN CERTO TEMPO E DEVE ESSERE PERCORSO A DETERMINATE VELOCITÀ E QUOTE PREFISSATE, PROPRIO COME SUCCEDE NELLA REALTÀ. INTENDIAMOCI: NULLA VI VIETA DI RITOCCARE DETTI PARAMETRI, MA RESTA IL FATTO CHE DURANTE IL GIOCO DOVETE ATTENERVI ALLE INDICAZIONI. PERCHÉ QUESTO DISTURBO? PERCHÉ TORNADO PERMETTE SENZA PROBLEMI DI METTERE IN GIOCO PIÙ AEREI, E NELLA REALTÀ RARAMENTE SI USANO MISSIONI SINGOLE. INFATTI, SE OCCORRE ATTACCARE BERSAGLI IMPORTANTI, UN SOLO AEREO NON BASTA: CI VUOLE COPERTURA E POTENZA DI FUOCO, SENZA CONTARE CHE PIÙ AEREI CI SONO PIÙ CONFUSIONE SI CREA NEL NEMICO. PROPRIO PER QUESTO, PER POTER GESTIRE UN ATTACCO IN CONDIZIONI OTTIMALI, È NECESSARIA UNA PERFETTA COORDINAZIONE DEI VARI AEREI, CHE DEVONO CONVERGERE SULL'OBIETTIVO DA DIREZIONI DIVERSE (NON IN FORMAZIONE, COME SI POTREBBE PENSARE) E NELLO STESSO MOMENTO. MA CHE COSA SUCCEDE SE CAPITANO NOIE LUNGO IL PERCORSO? DUE COSE: O LE SI EVITA, NEL QUAL CASO NON CI SONO PROBLEMI, O SI PERDE TEMPO. QUEST'ULTIMA POSSIBILITÀ, AMMETTENDO CHE NON CAUSI LA PERDITA DELL'AEREO, IMPONE DI PIGIARE SULL'ACCELERATORE, E SE NECESSARIO ADDIRITTURA UN TAGLIO AL PERCORSO, CHE PERÒ POTREBBE AVERE RISULTATI IMPREVISTI. SAPPIAMO TUTTI CHE LA GUERRA NON È UNA SCIENZA ESATTA, ALMENO FINCHÉ SARÀ COMBATTUTA DA CERTE STRANE CREATURE CON DUE BRACCIA E DUE GAMBE CHE REGGONO UNA TESTA A VOLTE POCO USATA (CINICO, EH?).

Willi



PC

Questo Tornado mi lascia con diversi dubbi. La prima cosa che si nota sono trecento e oltre pagine di manuale, che per un maniaco della manualistica come il sottoscritto sono occasione di sbavare parecchio. Però non si vive di soli manuali, soprattutto se non sapete l'inglese, e, joystick in mano, ho la netta impressione che questo simulatore non mi piaccia. Innanzitutto l'uso dei comandi mi è parso poco razionale, con decine e decine di tasti da rammentare: quasi più che in qualunque altro simulatore, fors'anche F-15 3! Poi trovo strana la prospettiva della grafica: nelle viste esterne è fin troppo chiaro che la curva proiettiva non è uniforme, e in sostanza si vede che la prospettiva è artificiale. Poi devo rammaricarmi per come il Tornado risponde ai comandi: la sua modellazione è realistica, ma appena si cerca di picchiare il movimento diventa rigor mortis, e poi l'aereo non ha nemmeno l'ombra... Come ci si regola senza ombra nella navigazione a bassa quota? Bah.

Sono pronto ad ammettere che oggigiorno forse non esiste ancora un simulatore veramente buono e credibile di aereo militare moderno (e per questo gioco a Red Baron), ma credo proprio che la Digital Integration dovrà aspettare la prossima occasione, perché Tornado, pur con i suoi indubbi meriti, è uno di quei giochi di cui si può dire "gli manca qualcosa". Con questo non nego che non possa piacere a voi, nego solo che piaccia a me: ecco un interessante argomento di dibattito.

Programma e manuale in italiano!

TECNICA 83
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

17 SETTEMBRE

"SE NON É JURASSIC PARK É ESTINTO"

A STEVEN SPIELBERG FILM

JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

(...) NESSUN UOMO FU MAI TESTIMONE DI QUESTA SCENA ALLUCINANTE, CHE PARE SORTITA DA UN INCUBO; NESSUN UOMO LA VIDE POICHÉ ESSA AVVENNE SULLA TERRA QUALCOSA COME 90 MILIONI DI ANNI FA, DURANTE L'IMPERO DEI RETTILI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

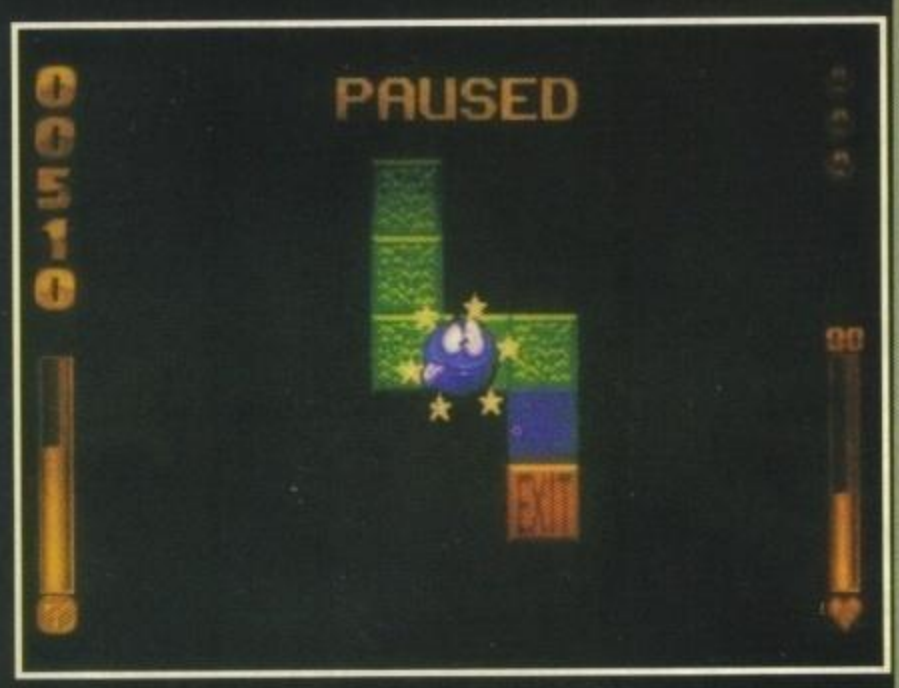
http://www.oldgamesitalia.net/

CORE DESIGN per Amiga

BLOB

REVIEW

Se saltellare in giro per le piattaforme sospese che popolano un bizzarro universo è il vostro passatempo preferito, continuate a leggere, altrimenti leggete lo stesso perché Blob è un gioco davvero troppo divertente!



L'UNIVERSO DI CUI STIAMO PARLANDO NON È OVVIAMENTE IL NOSTRO (PER QUELLO CHE NE SO NON POSSEDIAMO MOLTE PIATTAFORME SOSPESE NEL VUOTO!), BENSÌ QUELLO DI UNA REALTÀ PARALLELA ALLA NOSTRA, POPOLATA DA ESSERI STRANI E CON PRECISE REGOLE FISICHE CHE LA GOVERNANO. TRA TUTTE LE CREATURE DI QUESTO UNIVERSO, BLOB È SICURAMENTE UNO DEI PIÙ CELEBRI E AMATI: SI TRATTA DI UNA SFERA VIVENTE, COSTITUITA ESSENZIALMENTE DI MATERIALE GOMMOSO, CHE HA LA CAPACITÀ DI ESEGUIRE INCREDIBILI BALZI. IL SUO RUOLO ALL'INTERNO DEL COMPLESSO SISTEMA DI QUESTA REALTÀ PARALLELA È PROPRIO QUELLO DI SALTELLARE DA UNA PIATTAFORMA ALL'ALTRA, RACCOGLIENDO OGGETTI DI VARIO GENERE E FUGGENDO DA ORDE DI INFEROCITI NEMICI. LA LEGGENDA NARRA CHE SE BLOB DOVESSE FERMARSI TUTTO CIÒ CHE ESISTE VERREBBE IMMEDIATAMENTE CANCELLATO, MA NESSUNO SA SE TRATTA SOLO DI UNA FAVOLA O DELLA REALTÀ. FATTO STA CHE IL NOSTRO SIMPATICO E ROTONDO EROE BLU NON HA NESSUNA INTENZIONE DI VERIFICARE DI PERSONA L'ESATTEZZA DI QUESTA STRAMPALATA TEORIA, PER CUI CONTINUA IMPERTERRITO NEL PROPRIO LAVORO E BALZA DA UN CAPO ALL'ALTRO DELLO SPAZIO.

IL GIOCO, ESSENZIALMENTE UN PUZZLE, CONSISTE NEL RISOLVERE TUTTI I CINQUANTA LIVELLI CHE LO COMPONGONO, PORTANDO A TERMINE LE MISSIONI CHE VENGONO DI VOLTA IN VOLTA AFFIDATE A BLOB. QUESTE POSSONO ESSERE ESSENZIALMENTE DI TRE TIPI: TROVARE UN'USCITA, IDENTIFICABILE COME UN TELETRASPORTO PER ACCEDERE AL LIVELLO SUCCESSIVO, RACCOGLIERE DETERMINATI OGGETTI O ACCUMULARE BONUS ENTRO UN DETERMINATO TEMPO. PER FARE TUTTO QUESTO BLOB SI DEVE SPOSTARE NEL VUOTO SALTANDO DA UNA RAMPA ALL'ALTRA, BADANDO BENE DI NON CADERE, ED EVITANDO I NUMEROSI OSTACOLI. I VARI LIVELLI SI ESTENDONO PRINCIPALMENTE IN SENSO VERTICALE, COSTRINGENDO IL GIOCATORE A COMPIERE EVOLUZIONI VIA VIA PIÙ DIFFICILI PER RAGGIUNGERE LE PIATTAFORME, CON IL NON INDIFFERENTE RISCHIO DI CADERE NELL'ABBRACCIO DEL VUOTO. I PAVIMENTI DELLE ZONE DI APPOGGIO POSSONO ESSERE COSTITUITI DI VARI MATERIALI, E DA QUESTO DIPENDONO LE LORO CARATTERISTICHE: ALCUNI PERMETTONO BALZI PIÙ GRANDI, ALTRI BLOCCANO QUAI COMPLETAMENTE LA CAPACITÀ DI SALTARE, ALTRI ANCORA SONO TERRIBILMENTE GHIACCIATI E SCIVOLOSI. A RENDERE IL TUTTO PIÙ COMPLESSO (COME SE NON LO FOSSE ABBASTANZA), ABBIAMO DETTO CHE CI SI METTONO PURE I VARI NEMICI, ALIENI DALLE CARATTERISTICHE E DALLE FATTEZZE ALQUANTO PARTICOLARI. TRA TUTTI, QUELLI CHE VENGONO INCONTRATI PIÙ FREQUENTEMENTE SONO L'ANTI-BLOB, UN ESSERE MALEFICO CHE APPARE QUANDO IL TEMPO A DISPOSIZIONE SI ESAURISCE, LE POSTAZIONI DI BOMBARDAMENTO, ELIMINABILI CON UN SALTO PRECISO, E DEI PERFIDI DISCHI VOLANTI DALLE ESTREMITÀ TERRIBILMENTE TAGLIENTI. A QUESTI VANNO POI AGGIUNTE LE INSIDIE "NATURALI" DEL LUOGO, PARTICOLARI CONGEGNI CHE RIBALTANO IMPROVVISAMENTE LA GRAVITÀ (E NON È UN BELLO SCHERZO, VE LO ASSICURO!), RENDONO ANCORA PIÙ DIFFICOLTOSO IL CONTROLLO DEL PERSONAGGIO E TANTE ALTRE COSUCCIE DI QUESTO GENERE.

I LIVELLI, COME ABBIAMO DETTO, SONO IN TUTTO 50, E COMPLETARLI TUTTI NON È UNO SCHERZO. SEI VITE A PARTITA E UN SISTEMA A PASSWORD POSSONO AIUTARE, MA DOVRETE ESSERE TERRIBILMENTE BRAVI E VELOCI PER RIUSCIRE NELL'IMPRESA.

ANDREA FATTORI

AMIGA

Dal punto di vista tecnico, Blob è davvero un ottimo prodotto. La grafica, per quanto le piattaforme siano relativamente poche e lo spazio sia totalmente nero, raggiunge il proprio apice nella definizione degli sprite, in particolare quelli dotati di una faccia con la quale esibirsi nelle smorfie più assurde (e Blob, in questo campo, non ha assolutamente rivali). Leggermente inferiore è invece la qualità della musica, non particolarmente originale ma, in compenso, abbastanza ripetitiva. Il punto focale di Blob è, comunque, la giocabilità e non è difficile immaginarlo. Fondamentalmente abbiamo a che fare con un puzzle, anche se frammisto a elementi arcade, e questo richiede una grande capacità di pensare rapidamente e senza titubanze. Un altro elemento indispensabile è la precisione di movimento, senza la quale ci vuole poco per ritrovarsi in fondo a un baratro infinito. Inizialmente il gioco è assolutamente divertente, pieno di nuove cose da scoprire e affascinante. Dopo i primi livelli subentra comunque un grado di difficoltà piuttosto elevato, un fattore questo che può anche portare alla frustrazione. Fortunatamente la possibilità di utilizzare le password rende il tutto più accettabile e permette di evitare la ripetizione dei quadri già completati (anche se un po' di allenamento non fa mai male!).

Se vi piace il genere, o non avete ancora dimenticato l'indimenticabile Bounder, allora vi consiglio veramente di provare Blob!

TECNICA 88
GIOCABILITA' 88
INNOVAZIONE 88
GLOBALE 88

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RETURN OF THE PHANTOM

Aaaargh! Il fantasma dell'Opera è tornato! Per terrorizzarci fino al midollo delle ossa, con i suoi stridori di catene e col suo aspetto tenebrosamente evanescente! ... Cosa? ... Sì, ditemi... Scusate, forse ho sbagliato fantasma!

EBBENE SÌ, LO AMMETTO! IL FANTASMA DELL'OPERA È UN FANTASMA E NON È UN FANTASMA. IL NOMIGNOLO TANTO SIMPATICO SE L'È GUADAGNATO PROPRIO PERCHÉ IN ANNI E ANNI DI MISTERIOSE SCORRIBANDE AL TEATRO DELL'OPERA DI PARIGI (E COSÌ ABBIAMO ANCHE SISTEMATO QUELLI CHE CREDEVANO CHE L'OPERA FOSSE UN PAESE NEI DINTORNI DI MILANO) NESSUNO, O QUASI, È MAI RIUSCITO A VEDERLO IN VOLTO. E QUEI POCHI CHE CE L'HANNO FATTA, PRESUMIBILMENTE, NON SONO MAI TORNATI INDIETRO A RACCONTARLO.

MA CHI È QUESTO POTENZIALE ASSASSINO CHE SEMBRA FARE IL VERSO A DARKMAN E A TANTI ALTRI INCAPPUCCIATI DEL GRANDE SCHERMO? PRECISIAMOLO SUBITO: PRIMA DI TUTTO QUESTO FANTASMA SI CHIAMA ERIK (NIENTE A CHE FARE COL VICHINGO) ED È VENUTO PRIMA DEI VARI DARKMAN, QUINDI NON SCOPIAZZA PROPRIO NESSUNO. IN SECONDO LUOGO NON È NÉ UN VERO ASSASSINO, NÉ UN VIOLENTATORE, NÉ UN RAPINATORE DI BANCHE, NÉ UN POLITICO. E' SOLO UN GRANDISSIMO AMANTE DELLE ARTI, IN PARTICOLARE DELLA MUSICA CLASSICA E OPERISTICA, E LA LEGGENDA VUOLE CHE VADA IN GIRO CON UNA MASCHERA CANDIDA PER NASCONDERE LA TURPITUDINE DEL SUO VOLTO ORRENDO E SFIGURATO.

MADRE NATURA, INFATTI, SEMPRE A DAR RETTA ALLE LEGGENDE, PARE NON SIA STATA MOLTO GENEROSA COL SUO FISICO, MA MOLTO DI PIÙ CON LE SUE CORDE VOCALI, CAPACI DI EMETTERE SUONI CELESTIALI. QUESTI NON EBBE CERTO UNA VITA MOLTO FELICE: ABBANDONATO DALLA FAMIGLIA, LASCIATO A SÉ PER ANNI E ANNI, IMPARÒ UN MUCCHIO DI TRUCCHI MAGICI E SVILUPPÒ MOLTE SUE FACOLTÀ LATENTI NON BEN PRECISATE.

ATTORNO ALL'ANNO 1881 SUCCESSE IL FATTACCIO: AL TEATRO DELL'OPERA DI PARIGI (NELLE CUI CATACOMBE IL TIZIO AVEVA ORMAI PRESO L'ABITUDINE DI RIFUGIARSI) VENNE UN BEL GIORNO UNA CERTA CHRISTINE DAAÉ A CERCAR FORTUNA ED ERIK DECISE DI FARLA SUA PROTETTA E DI INSEGNARLE TUTTI I SUOI SEGRETI PER MIGLIORARE LA VOCE. IL CHE NON FU PER LUI MOLTO DIFFICILE: IL PADRE DI LEI, MORENDO, AVEVA PROMESSO DI CONTINUARE LA SUA ISTRUZIONE ANCHE DOPO LA MORTE ED ERIK DECISE COSÌ DI PRENDERNE IL POSTO. GRAZIE ALLA SUA CONOSCENZA DEI PASSAGGI SEGRETI DEL TEATRO E AD ALCUNI TRUCCHI MAGICI, APPARIVA A LEI NEL SUO CAMERINO COME UN ANGELO E LE PARLAVA GRAZIE AL SUO ECCELLENTE VENTRILOQUISMO ATTRAVERSO LE PARETI E LO SPECCHIO. NATURALMENTE CHRISTINE NE RIMASE AFFASCINATA, COMINCIÒ A CONSIDERARLO L'ANGELO DELLA MUSICA E NON DISSE MAI NIENTE A NESSUNO (ERA UNA DELLE CONDIZIONI DELL'ISTRUZIONE DEL FANTASMA). I GUAI NON TARDARONO AD ARRIVARE, QUANDO IL POVERO ERIK SI INNAMORÒ DI LEI MENTRE COSTEI AVEVA NEL CUORE IL VISCONTE RAUL DE CHAGNY. SI SVILUPPÒ COSÌ TUTTA UNA LUNGA SEQUENZA DI VICENDE, COSTELLATE ANCHE DI QUALCHE ASSASSINIO, CHE SI PROTRASSE FIN QUASI ALLA FINE DEL SECOLO, CIOÈ QUANDO FURONO RINVENUTE LE OSSA DEL FANTASMA INSIEME (TRA LE ALTRE COSE) ALLA SUA MASCHERA IN UNO DEI SOTTERRANEI DEL TEATRO. NON C'ERA EFFETTIVAMENTE NESSUNA PROVA CHE I RESTI FOSSERO DI ERIK, MA LA POLIZIA CHIUSE IL CASO IN TAL SENSO.

ADESSO, A PIÙ DI UN SECOLO DI DISTANZA (E QUI COMINCIA L'INTRODUZIONE DEL GIOCO) IL DIRETTORE DEL TEATRO DELL'OPERA, VOSTRO INTIMO AMICO, HA DECISO DI MANDARE IN SCENA IN ANTEPRIMA MONDIALE UN'OPERA

COMPOSTA DALLO STESSO ERIK (RITROVATA ASSIEME ALLE SUE OSSA): "DON GIOVANNI TRIONFANTE". PRIMADONNA DELLO SPETTACOLO: CHRISTINE FLORENT. SE POI VI DICO CHE VOI IMPERSONATE UN CERTO RAOUL MONTAND, DI PROFESSIONE DETECTIVE, SONO SICURO DI FARVI PERLOMENO INCURIOSIRE PER LA COINCIDENZA (TOH, GLI STESSI NOMI!). NESSUNO PERÒ AVEVA MAI PENSATO CHE A TALE SPETTACOLO POTESSE PARTECIPARE IL COMPOSITORE IN PERSONA: ERIK IL FANTASMA! INTANTO SCOPPIA LA TRAGEDIA: L'ENORME LAMPADARIO DELLA SALA CROLLA E SI ABBATTE PESANTEMENTE SULLA GENTE SOTTOSTANTE: MORTI, FERITI. IL TELEGIORNALE CONSIGLIA PERFINO A TUTTI INDISTINTAMENTE DI NON ANDARE PIÙ A TEATRO E DI CONVERTIRSI AL CINEMA (NON È VERO, MA L'HO DETTO PER FAR SCENA). E IL VOSTRO AMICO DIRETTORE VI CHIEDE DI INVESTIGARE...

COME SI FA A RIFIUTARE UN FAVORE? VOI COMINCIATE A GIOCARE E COSA SCOPRITE? CHE QUALCUNO PARE INTENZIONATO A FARVI DESISTERE DALLE INDAGINI: QUALCHE

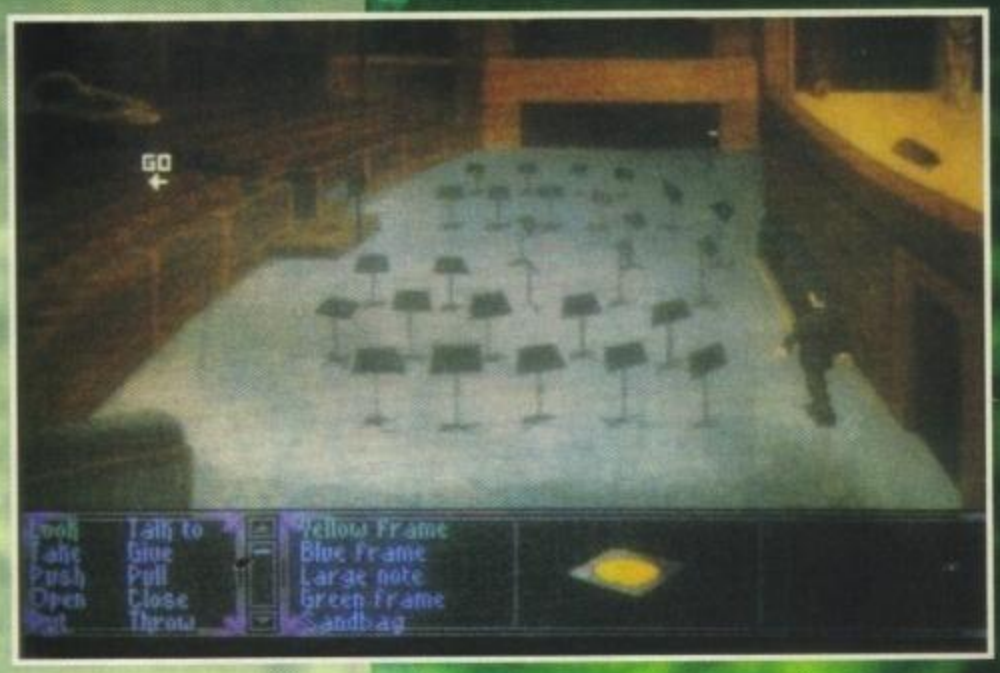
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

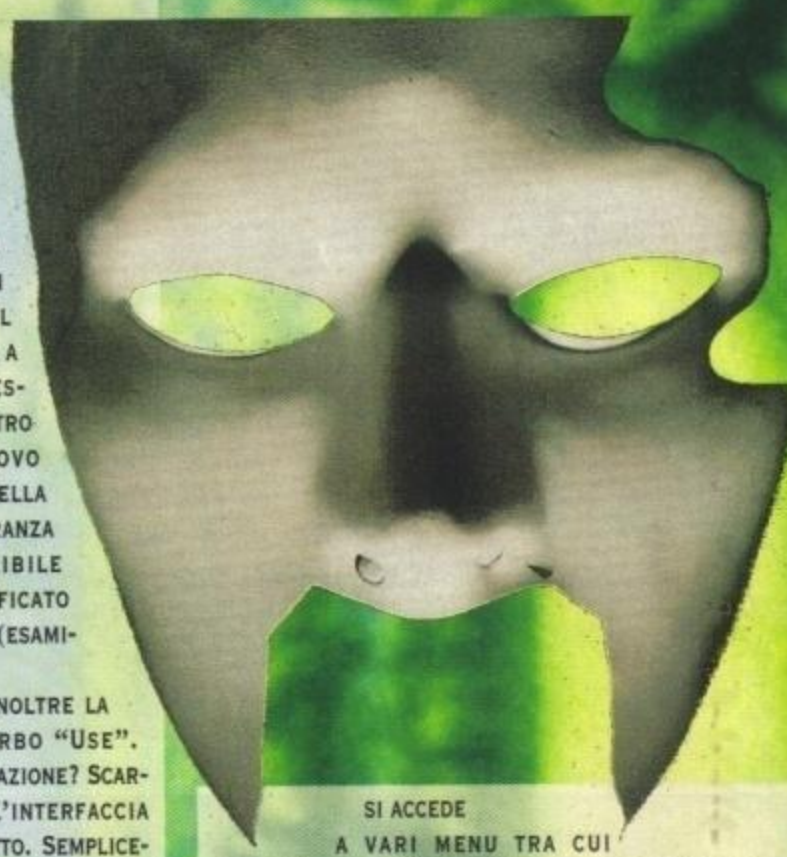
INCIDENTE, QUALCHE OMBRA CHE SI MUOVE NELL'OSCURITÀ ATTORNO A VOI. PER GIUNTA LA FUNE DEL LAMPADARIO È STATA VISIBILMENTE TAGLIATA. E LE BALLERINE PARLANO DI UN RITORNO DEL FANTASMA. IL DIRETTORE È SCETTICO, VOI UN PO' MENO, QUAND'ECCO CHE MENTRE CERCATE IL SOLITO ERIK QUESTO VI PRENDE ALLE SPALLE E VI FA CADERE DA UN'ELEVATA IMPALCATURA. UN LUNGHISSIMO VOLO, UN ETERNO GRIDO, UN DOLOROSO RISVEGLIO... E TUTT'ATTORNO A VOI GENTE CHE VI CHIAMA VISCONTE RAOUL DE CHAGNY, TRA CUI CHRISTINE DAAÈ IN PERSONA (PER GIUNTA INCREDIBILMENTE SOMIGLIANTE A CHRISTINE FLORENT)! EH, EH! E ORA COME VE LA CAVATE? NON VI DIRÒ UNA PAROLA DI PIÙ SULLA TRAMA, ANCHE PERCHÉ NE HO PARLATO FIN TROPPO. PASSERÒ INVECE ALLA DISCUSSIONE DELL'INTERFACCIA DI GIOCO.

DUNQUE: I VECCHI UTENTI DI REX NEBULAR NON HANNO BISOGNO DI SPIEGAZIONI DI SORTA, MENTRE GLI ALTRI NE NECESSITANO SICURAMENTE, SOPRATTUTTO SE VENGONO FRESCHI FRESCHI DA UN ADVENTURE LUCASARTS O SIERRA. IN PRATICA IN BASSO A SINISTRA CI SONO I VERBI NECESSARI E A DESTRA L'INVENTARIO (CHE ALL'INIZIO SARÀ VUOTO).



IL CURSORE DEL MOUSE, INOLTRE, PUÒ INIZIALMENTE NON SEMBRARE INTELLIGENTE COME QUELLO DEI GIOCHI LUCASARTS. CIÒ È IN PARTE VERO. IN EFFETTI NON INDICA IL NOME DEGLI OGGETTI SOTTO CURSORE SE NON SI CLICCA CON UNO QUALSIASI DEI DUE TASTI. IL TRUCCO È SEMPLICE: TENERE PREMUTO E MUOVERE IL "TOPOLINO" PER TUTTO LO SCHERMO PER CERCARE OGGETTI O ALTRO. FINCHÉ NON SI RILASCIA IL PULSANTE LO SPRITE PRINCIPALE NON INTRAPRENDERÀ NESSUNA AZIONE. IL TASTO SINISTRO, COMUNQUE, È DEDICATO ESCLUSIVAMENTE AGLI SPOSTAMENTI, MENTRE IL DESTRO APPARENTEMENTE SERVE PER ESAMINARE. PRECISO MEGLIO: L'AZIONE DEL TASTO DESTRO È EFFETTIVAMENTE RIDEFINIBILE (IL PROCESSO È PRESTO DESCRITTO: SCEGLIETE CON QUEL TASTO UNO DEI VERBI IN BASSO A SINISTRA. IL VERBO SI ILLUMINERÀ E A OGNI SUCCESSIVA PRESSIONE DEL TASTO DESTRO SARÀ USATO IL NUOVO VERBO), ANCHE SE NELLA STRAGRANDE MAGGIORANZA DEI CASI È PREFERIBILE LASCIARLO NEL SIGNIFICATO STANDARD "LOOK AT" (ESAMINA).

ALCUNI NOTERANNO INOLTRE LA MANCANZA DI UN VERBO "USE". DIFETTO DI PROGRAMMAZIONE? SCARSA VERSATILITÀ DELL'INTERFACCIA UTENTE? NIENTE AFFATTO. SEMPLICEMENTE APPENA SI RACCOGLIE UN OGGETTO QUESTO APPARE NELL'APPOSITA FINESTRA DELL'INVENTARIO, INSIEME A UNA PICCOLA LISTA DI SPECIFICI VERBI DI UTILIZZO. COSA MANCA ANCORA? BEH, PREMENDO IL TASTO ESCAPE SI ACCEDE A VARI MENU TRA CUI QUELLI DI SALVATAGGIO E CARICAMENTO DI PARTITE, OLTRECHÉ DI USCITA AL DOS (RICORDIAMO CHE TORNANDO AL DOS IL PROGRAMMA SALVA AUTOMATICAMENTE LA PARTITA IN CORSO COME SALVATAGGIO 0 E PUÒ ESSERE RIPRESE CON LA SEMPLICE OPERAZIONE "RESUME").



UN'OPZIONE CHE, INVECE, APPARE SOLO ED ESCLUSIVAMENTE ALL'INIZIO DEL GIOCO È RISERVATA ALLA SCELTA DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ. CE NE SONO DUE (NOVICE E CHALLENGING) E OFFRONO ESATTAMENTE QUELLO CHE DEVONO OFFRIRE. NEL PRIMO CI SONO POCHI ENIGMI E TUTTI ABBASTANZA FACILI, PER CUI LA TRAMA SCORRERÀ VIA LISCIA CON POCHE IMPUNTATURE PER PIÙ DI UNA PERSONA, MENTRE IL SECONDO OFFRE UN COEFFICIENTE DI SFIDA MOLTO PIÙ ELEVATO E TUTTI I GIOCATORI CHE VOGLIONO SPREMERSI LE MENINGI E CHE NON TEMONO DI RIMANERE BLOCCATI DA QUALCHE ENIGMA ASTRUSO. QUANTO AME, INDOVINATE UN PO' COSA HO SCELTO. IL SECONDO? MACCHÉ! IL PRIMO! IN FIN DEI CONTI DOVEVO ANDARE VANTI NEL GIOCO PER RECENSIRLO E IL TEMPO NON ERA COME AL SOLITO TROPPO ABBONDANTE. DURA LA VITA DEI RECENSORI!

MA, A PROPOSITO, COSA STATE ANCORA LÌ AD ASCOLTARE LE MIE LAMENTELE INVECE DI DOMANDARVI COME MAI IL FANTASMA ABBIA DECISO DI RIAPPARIRE E, SOPRATTUTTO, COME AVETE FATTO A FINIRE NEL PASSATO?

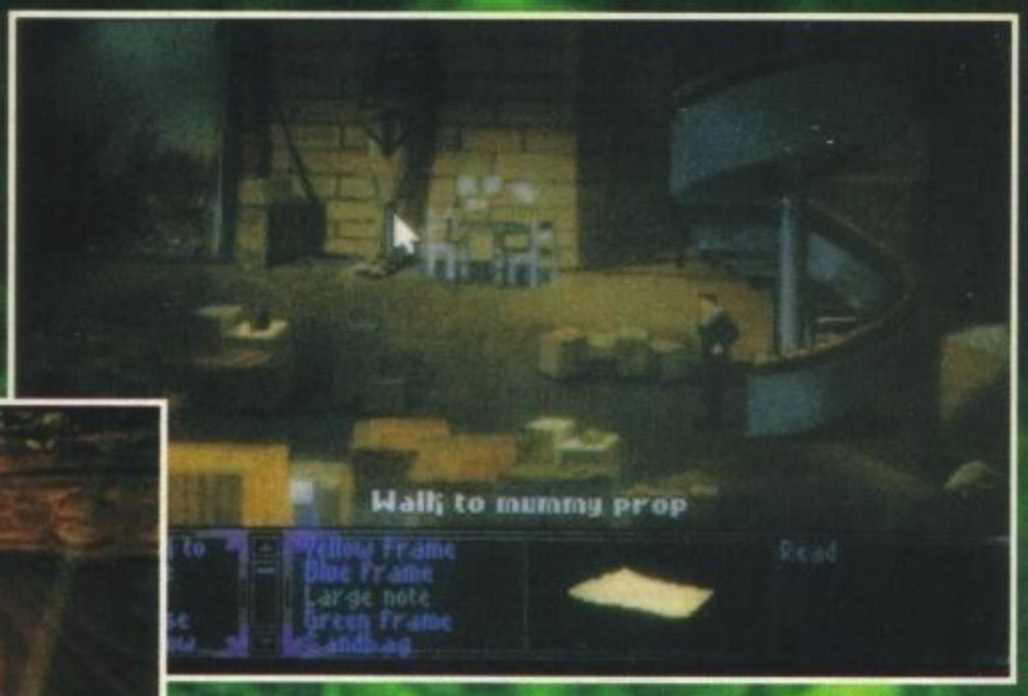
G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

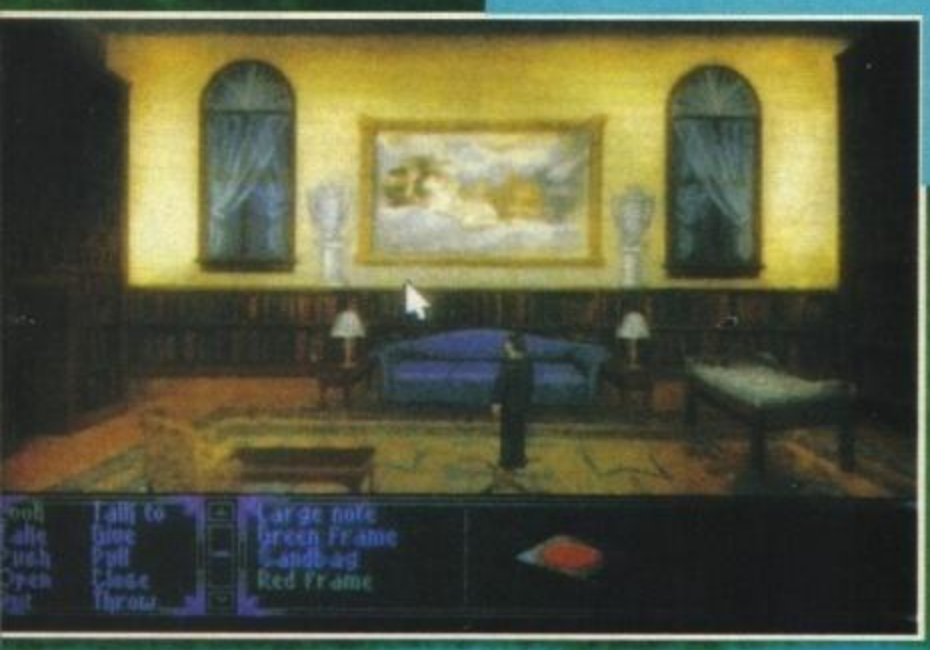
http://www.oldgamesitalia.net/

RETURN OF THE PHANTOM



Wicci

Io ADORO il fantasma dell'opera! Ho letto il libro, che mi ha fatto impazzire, e l'idea del gioco mi elettrizza ogni nervo. Poi inizio a giocare, ed ecco che mi trovo in mezzo a scenari fastosi e acquarellati, cullato da dolci note operistiche (anche se molto in sordina), che costituiscono un ambiente davvero buono, almeno secondo le mie esigenze. Devo però riconoscere alcuni difetti: per me, che son un maniaco assetato d'azione furibonda, è indispensabile che il personaggio possa camminare velocemente, anziché muoversi con flemma tutta inglese per gli scenari. E' vero che si possono saltare certi pezzi, ma perfino nelle avventure Sierra è possibile far camminare più in fretta il personaggio. Poi devo dire che l'elemento giallo, che teneva in piedi il romanzo, ha un andamento piuttosto lasco, e nel complesso ho ricevuto l'impressione di una giocabilità troppo lasciata a se stessa. Non mi sembra che ci siano, infatti, potenti stimoli per la prosecuzione del gioco, e poi, se vogliamo essere onesti, ROTP usa la stessa interfaccia utente di Rex Nebular, ma più vecchia... ed è uscito dopo. Ma che è successo ai ragazzi Microprose?



... E MARTELLIAMOLI CON QUESTA PUBBLICITA'!

Già lo sappiamo che la Microprose ha l'atipica abitudine di fare pubblicità ai suoi videogiochi all'interno di altri. Una volta, infatti, era solita mettere quattro "locandine" di altrettanti videogiochi (uno per ogni quarto di schermo) nelle schermate di caricamento. Da un po' di tempo a questa parte, però, si è fatta più furba. Quando i videogiocatori si ricordano maggiormente del messaggio pubblicitario? Prima di giocare ad un videogioco qualsiasi o subito dopo averlo giocato? Sicuramente dopo, per cui ecco la rivelazione: mettere i soliti quattro rettangolini pieni di reclame quando dovete tornare al DOS. E il che ha causato non pochi problemi a gente che, sul posto di lavoro, ha voluto uscire istantaneamente dal gioco perché stava passando il boss e si è trovata davanti degli spot con tanto di musichetta invece del solito prompt del DOS! Scherzi a parte, ora i "tizi" della Microprose si son fatti più arditi. Durante il processo di installazione del gioco il programma metterà a vostra insaputa sul vostro hard disk ben tre demo non giocabili di tre giochi Microprose (due di futura produzione e uno vecchiotto), occupanti in tutto poco più di un Mega. Non che sia un problema per i paperoni del PC, ma quelli che non hanno Megabyte da buttare come fanno? Non poteva la Microprose mettere almeno un opzioncina? Poi almeno fossero belli: Rex Nebular lo conoscono più o meno tutti e non mi sembrava ci fosse bisogno di mettere qualche schermata del cavolo con qualche testo spiaccicato alla bell'e meglio. Gli altri due sono DragonSphere (o giù di lì) e Bloodline e non era presente la minima schermata di gioco ma solo sequenze statiche introduttive. Un po' debole come pubblicità, forse... Dove andremo a finire nell'immediato futuro? Le case pagheranno i concorrenti per avere pubblicità di propri giochi su giochi altrui? Al futuro l'ardua sentenza!

SCENARIO D'AUTORE

Per quanto riguarda la sceneggiatura di Return Of The Phantom la Microprose si è avvalsa della collaborazione di uno dei più geniali artisti del suo genere: Raymond Benson, noto al grande pubblico per aver personalmente seguito lo scenario di Ultima VII - Black Gate e del più recente Serpent Isle.

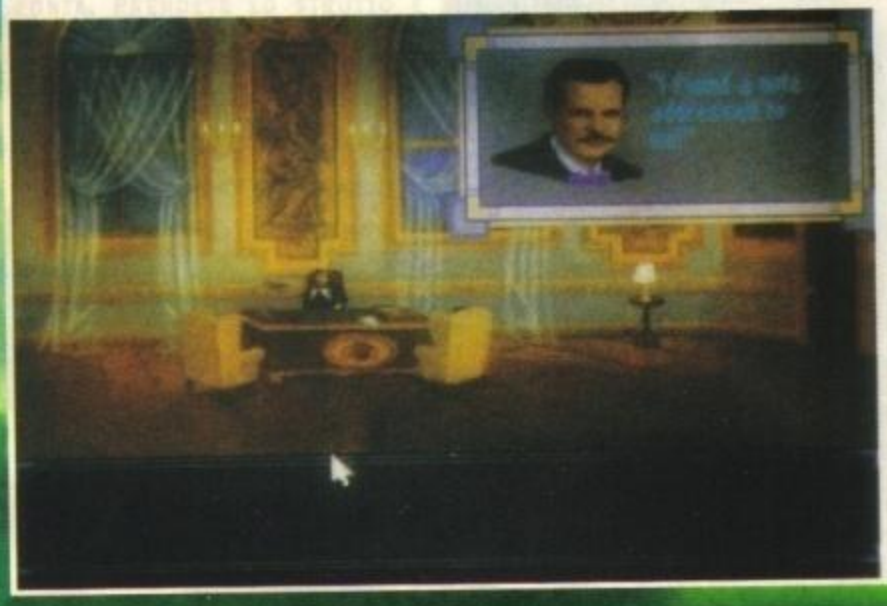
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

CONFIGURATEVI GENTE, CONFIGURATEVI

Sa cosa vi aspettate che io vi dica, ma non lo farò. Non occupa miliardi di Megabyte, né taglia i ponti con gli ormai sorpassati (con tutto il rispetto) 80286. Funziona infatti su qualsiasi PC AT, a patto però che sia equipaggiato con 2 Megabyte di RAM totali (richiesta tutto sommato abbastanza mite). Di Megabyte su hard disk, invece, ne servirebbero otto abbondanti, ma solo perché vengono installati anche tre demo (vedere box relativo alla pubblicità per ulteriori informazioni), ma in realtà ne bastano poco più di sette. Facendo i dovuti confronti con Rex Nebular (12 Mega circa) ci dev'essere parecchi grafica in meno (e già si nota nell'introduzione, piuttosto brevina al confronto). Per il sonoro nessun problema: la Microprose supporta una caterva di schede sonoro diverse, anche poco diffuse. Scontata comunque la presenza di Adlib, Soundblaster e Roland. Un discorsino a parte merita la Soundblaster Pro. Infatti, come molti avranno imparato a loro spese, ne esistono due versioni: la vecchia e la nuova. Più di un programma, però, confonde la prima con la seconda (il contrario è impossibile) e dopo un po' il gioco generalmente si impianta. Se quindi voi sapete di avere tale scheda (la vecchia, appunto), selezionatela anche se nei menu la relativa opzione appare offuscata. Vi risparmierete tante belle seccature.



PC

Un'altra avventura Microprose. Urca, che bello! Mi sono divertito a giocare a Rex Nebular e voglio proprio vedere quali migliorie ci sono... (Installo, carico, gioco)... Cosa? Non ci sono migliorie, ma addirittura cose in meno. Ma cosa succede? Nessuno si è reso conto che i videogiochi sono in continuo progresso? Come mai questo piccolo passo falso? L'interfaccia è praticamente la stessa ma, ad esempio, l'inventario non è più rotazionale ma statico. Inoltre, in un periodo in cui tutti passano al cursore intelligente, cosa aspettano ancora a modernizzarsi? Bah, evitiamo questi discorsi e badiamo solo alla fattura del gioco. Che è bello. Un filo datato, ma bello. La grafica fa bene il suo dovere, il sonoro di sottofondo di puro stampo classico/operistico pure, e la storia è coinvolgente anche più di quel che potrebbe essere. Cosa voglio dire con ciò? Che effettivamente tirare fuori uno storia interessante da un soggetto del genere (il nemico, ricordiamo, è uno solo ed è l'unico che deve tenere in piedi tutta la baracca) non era facile e alla Microprose ce l'hanno fatta, complici anche certi imprevisti balzi temporali. Complimenti, ma è tutto un po' tirato per il collo e si vede. Concludendo, un buon prodotto, ma dal prossimo adventure qualcosa DEVE cambiare.

TECNICA 85
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

SALDIMANIA

TOYS®
LEADER

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
ROBOCOP 2 TM • © 1990 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SVELANDO LA PROFEZIA...

Ecco a voi la soluzione completa di una delle ultime avventure grafiche della Coktel Vision, WEEN - THE PROPHECY, che ha fatto impazzire più di un lettore. Si ringraziano per la cortese collaborazione: Lucio Burroni, Marialuisa Billi, Marco Pasini e Alessio Priami.

1. LA CASA DI OHKRAM.

ALL'INIZIO DEL GIOCO OPERATE SULLA SFERA DI CRISTALLO E CONOSCERETE PETROY, UN GRANDE AMICO DI VOSTRO NONNO OHKRAM, CHE SARÀ AL VOSTRO FIANCO PER IL RESTO DELL'AVVENTURA E VI AFFIDERÀ UNA BOCCIA DI RAME IN GRADO DI CAMBIARE FORMA; VI PARLERÀ INOLTRE DEL VAMPIRO URM CHE PUÒ ESSERE CHIAMATO CON L'AIUTO DI UN FLAUTO E DEI SUOI INNUMEREVOLI POTERI MAGICI CHE POSSONO ESSERE UTILIZZATI SOLO SE AVETE UN PO' DI FRUTTA DA OFFRIRGLI IN CAMBIO. RACCOGLIETE LE PINZE ALLA BASE DEL FOCOLARE ED USCITE DALLA CASA DI OHKRAM PER INCONTRARE UKI ED ORBI, DUE FEDELI SERVITORI CHE SI INCARICHERANNO DI PORTARE I VOSTRI OGGETTI; PRENDETE LA PAGLIA SOPRA IL CORRIMANO DI LEGNO, UTILIZZATE LE PINZE PER TAGLIARE LA CANNA E FATE LO STESSO CON IL GUARD RAIL PRIMA DI RIENTRARE IN CASA PASSANDO PER LA PORTA. PRENDETE LO STRUTTO E IL COLTELLO DALL'ARMADIETTO IN ALTO A DESTRA, USATE IL COLTELLO PER INTAGLIARE LA CANNA RICAVANDONE UN FLAUTO, SUONATE IL FLAUTO COME SPIEGATOVI DA PETROY PER EVOCARE IL VAMPIRO URM E DATEGLI SUBITO LE VOSTRE FRAGOLE PER AVERE IN CAMBIO UN LINGOTTO D'ORO; SUCCESSIVAMENTE IL VOLATILE FARÀ CADERE UN VASETTO DI MARMELLATA ALLE FRAGOLE CHE AGGIUNGERETE AL VOSTRO INVENTARIO. NEL LABORATORIO ALCHEMICO DI OHKRAM APPENDETE AL GANCIO IL RITRATTO DELLA PRINCIPESSINA OPALE ED ESAMINATE LA TANA DEL RATTO CHE SI TROVAVA DIETRO AL DIPINTO, POI DATE UN'OCCHIATA AL LIBRO PER ALCUNE ULTERIORI INFORMAZIONI E FRANTUMATE IL TESCHIO CON LA CHIAVE METALLICA PER OTTENERE IL PRIMO DEI TRE GIOIELLI SACRI; MESCOLATE CON IL SACCHETTO DEI SEMI LA POZIONE SOPORIFERA DIGITALIS E UTILIZZATE LA DROGA COSÌ OTTENUTA PER SPEDIRE IL TOPASTRO NEL MONDO DEI SOGNI, RECUPERANDO UNO STAMPO PER CHIAVI DAL NASCONDIGLIO DI QUEST'ULTIMO, QUINDI METTETE IL LEGNO E LA PAGLIA NEL FOCOLARE DELL'ALTRA STANZA E SERVITEVI DI URM PER ACCENDERE IL FUOCO, OFFRENDOGLI IN CAMBIO LA MARMELLATA DI FRAGOLE. CAMBIATE IN UN PAIOLO LA BOCCIA DI RAME CON L'ANELLO SACRO TROVATO NEL TESCHIO, METTETECI DENTRO IL LINGOTTO D'ORO PER POTERLO FONDERE POSANDO IL PAIOLO SUL FUOCO, VERSATE L'ORO FUSO NELLO STAMPO DI LEGNO PER CREARE LA CHIAVE CHE APRIR LA BOTOLA E PRENDETE LA MEZZA STATUETTA DORATA PRIMA DI CALARVI NEL PASSAGGIO SEGRETO.

2. IL PASSAGGIO SEGRETO.

ESAMINATE LO SCHELETRO IN DECOMPOSIZIONE, RACCOGLIETE LA TIBIA CON L'INTERNO CAVO, ACCENDETE IL FUOCO CON LA TORCIA SULLA PARETE E METTETECI IL PAIOLO CON DENTRO LO STRUTTO; SPOSTATE LE ASSI DI LEGNO PER ENTRARE NELLA GROTTA A SINISTRA, VERSATE L'OLIO DI STRUTTO NELLA CIOTOLA IN BASSO AL CENTRO, UTILIZZATE IL PEZZETTO DI CORDA PER LEGARE TRA LORO LE ASSI DI LEGNO E SFRUTTATE DI NUOVO L'ANELLO SACRO PER CAMBIARE IL PAIOLO IN UNA BOCCIA DI RAME. METTETE LA BOCCIA NELL'ORBITA SINISTRA PER FAR APRIRE LA BOCCA DEL TESCHIO, PRENDETE LA PIETRA CHE RAFFIGURA LA LUNA E LA BOCCIA DI RAME CHE NON DOVETE ABBANDONARE MAI, INFILATE LA TIBIA NELLA PICCOLA APERTURA DOVE C'È IL MECCANISMO COLLEGATO ALLA LEVA E LUBRIFICATE QUEST'ULTIMO VERSANDO ATTRAVERSO LA TIBIA L'OLIO BOLLENTE CONTENUTO NELLA CIOTOLA; SE RITORNATE NEL PASSAGGIO SEGRETO SUBITO DOPO AVER TIRATO LA LEVA NOTERETE CHE È SPUNTATO UN COSTONE DI ROCCIA DALL'ALTRO LATO DEL PRECIPIZIO: APPOGGIATE SOPRA DI ESSO LE ASSI LEGATE CON IL PEZZO DI CORDA E VI SARETE COSTRUITI UN PONTE DI FORTUNA CON IL QUALE RAGGIUNGERETE LA MISTERIOSA STELE CHE SI TROVA IN FONDO AL SUDDETTO PASSAGGIO.

3. LA STELE.

FATE CADERE IL TESCHIO A SINISTRA E PRENDETE LA PIETRA CHE RAFFIGURA IL SOLE, QUINDI CHIEDETE AIUTO A PETROY E FATEGLI LEGGERE LE DUE SCRITTE CHE SONO INCISE SULLA TOMBA; FISSATE LA TIBIA SULLA LANCIA DELLA STATUA PER PRENDERE LE MORE NASCOSTE SOTTO LA TENDA, EVOCATE URM SUONANDO IL FLAUTO E DATEGLI LE MORE PER USUFRUIRE DEI SUOI POTERI, POI FATELO PASSARE ATTRAVERSO IL BUCO SOPRA LA PORTA CHE STA A DESTRA ED EGLI VI PORTERÀ LA CHIAVE DEL LUCCHETTO CHE USERETE SUBITO PER ENTRARE NELL'ALTRA STANZA. TIRATE FUORI LA SPADA DAL SUPPORTO IN PIETRA, LIBERANDO IL GANCIO CHE LA TRATTENEVA, UTILIZZATELA COME UNA LEVA PER RIMUOVERE LA STATUA SOPRA IL COPERCHIO E SVUOTATE IL CONTENITORE CON L'AUSILIO DEL PAIOLO PER ESAMINARE IL MECCANISMO ALL'INTERNO DELLO STESSO; SOLLEVATE I TASTI CON IL SOLE E LA LUNA, PREMETE QUELLO CHE RAFFIGURA LA CORONA E DAL PRIMO NASCONDIGLIO PRENDETE L'ELISIR, QUINDI ABBASSATE I TASTI CON LA SPADA E LA LUNA E PREMETE DI NUOVO LA CORONA PER PRENDERE L'EFFIGE DALL'ALTRO NASCONDIGLIO. QUANDO TORNATE DAVANTI ALLA STELE OPERATE SUL BORGOL CHE È STATO INVIATO DALLA PRINCIPESSA OPALE ED EGLI VI SVELERÀ IL MODO PER SOPPRIMERE IL DRAGO, POI METTETE LA TORCIA SUL PORTAFIACCOLA PER ILLUMINARE LA STELE, VERSATE L'ACIDO SULLA ROCCIA CALCAREA PER RIUSCIRE A LEGGERE L'ISCRIZIONE IN RUNICO E SEGUITE IL MESSAGGIO INCISO SULLA STELE INSERENDO NELLA NICCHIA SINISTRA LA PIETRA DEL SOLE E LA PIETRA DELLA LUNA, INFINE METTETE L'EFFIGE NELLA NICCHIA DESTRA E SI APRIRÀ IL PASSAGGIO CHE CONDUCE AL SANTUARIO. AVRETE COSÌ OTTENUTO IL VOSTRO PRIMO GRANELLO DI SABBIA.

4. IL FIUME SOTTERANEO.

SE CERCATE DI ARRIVARE SUL PONTE COMPARIRÀ UN MOSTRO CHE LASCERÀ CADERE UNA PIUMA MAGICA: USATELA PER RENDERE VISIBILE IL CONTENUTO DELLO SCRIGNO, LEGGETE LA PERGAMENA CHE ILLUSTRA I POTERI DI POLLINE E VELENO E VERSATE QUESTI ULTIMI ALL'INTERNO DEL PAIOLO PER OTTENERE LA POZIONE DELLA CRESCITA ISTANTANEA; DA QUESTO MOMENTO POTETE RAGGIUNGERE IL PONTE SCEGLIENDO DI PROSEGUIRE VIA TERRA O VIA MARE.

4.1. VIA TERRA. AGGIUNGETE L'ELISIR ALLA POZIONE DI CUI SOPRA, SBARAZZATEVI DEL MOSTRO USANDO L'INTRUGLIO CHE AVETE OTTENUTO E LA STRADA VERSO IL PONTE SARÀ NUOVAMENTE LIBERA.

4.2. VIA MARE. VERSATE LA POZIONE SULLE FOGLIE IN BASSO A DESTRA E DIVENTERANNO UN CESPUGLIO DI FRAGOLE CHE DOVETE OFFRIRE AL VAMPIRO URM PER AVERE IN CAMBIO UNA PEPITA D'ORO; UTILIZZATE L'ORO CON LA MEZZA STATUA E LA STATUETTA COMPLETA CON L'ACQUA DEL FIUME PER ARRIVARE SUL PONTE RESPIRANDO SOTT'ACQUA ED EVITANDO IL MOSTRO CHE VI SBARRAVA LA STRADA.

5. IL PONTE SUL FIUME.

OPERANDO SUL CESPUGLIO DI FRAGOLE GIGANTI URM VERRÀ A PAPPARSELE DEPOSITANDO UNA MONTAGNETTA D'ORO, MENTRE AGENDO SU UNO DEI TRE BUCHI SALTERÀ FUORI UN INSETTO ORIVORO CHE GUARDA CASO SI NUTRE PROPRIO DI ORO; SPOSTATE LA ROCCIA SUL PRIMO BUCO USANDO LA SPADA IN MANO ALLA STATUA, COPRITE IL SECONDO CON IL VOSTRO PAIOLO E PER ACCHIAPPARE L'ORIVORO OPERATE SUL TERZO, QUINDI POSATELO SUL CUMULO D'ORO ED EGLI PROVVEDERÀ A MANGIARSELO TUTTO, PERMETTENDOVI DI PROSEGUIRE IN DIREZIONE DEL SANTUARIO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER - RAM 4MB
HARD DISK 170MB - SCHEDA VIDEO VGA 1MB CIRRUS LOGIC CL5420
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO - PRONTA CONSEGNA
PERMUTE USATO>NUOVO/USATO>USATO PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA

M/B	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.290
386DX-40	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	1.490
486DX-33	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.690
486DX-33	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	1.890
486DX2-50	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.090
486DX2-66	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.290
HARD DISK 250MB					+ 100
HARD DISK 340MB					+ 200

SOFTPACK 1 = MS DOS 5.0 + LOTUS SYMPHONY
SOFTPACK 2 = MS DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 + LOTUS SMARTSUITE
(LOTUS 1,2,3 + AMI PRO 3.0 + FREELANCE GRAPHICS + CC MAIL)
SCHEDA VGA CL5420 1MB (1280 x 1024 x 16C / 1024 x 765 x 256C)
SCHEDA VGA CL5426 = ACCELERATORE GRAFICO + TRUE COLOR

PC LOCAL BUS VESA / NOTEBOOK

486DX-33 256KB CACHE - RAM 4MB - DRIVE 1.44MB -HD 170MB W.D. CONTROLLER IDE VESA - SCHEDA VIDEO VGA VESA CIRRUS LOGIC TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR	1.890
486DX2-50 128KB CACHE (C/S)	2.190
NOTEBOOK 38SX-40 MHZ - RAM 2MB - HD80MB	1.950
NOTEBOOK 486DLC-33 MHZ - RAM 4MB - HD120MB + TRACKBALL	2.490

HARD DISK AT-BUS

120MB CONNER	340
170MB WESTERN DIGITAL	390
210MB SEAGATE	440
250MB CONNER	490
340MB WESTERN DIGITAL	590
CTRL+ CACHE PROMISE DC99	220
CTRL+ CACHE LONGSHINE	260

SCHEDE VIDEO VGA

CIRRUS LOGIC CL5420	90
CIRRUS LOGIC CL5426	170
CIRRUS LOGIC CL5426 L.B. VESA	170
S3 (WIN ACCELERATOR)	240
AVGA3 (TRUE COLOR)	190
NCR ESP. 2MB (1280x1024x256C)	190

DIGITIZER / SCANNER

TAV. GRAFICA GENIUS 12 x12	440
TAV. GRAFICA SMARTECH 18 x12	540
HANDY GS105B B/W 256 + OCR	290
HANDY GS105C COLOR + OCR	540
LOGITECH HANDY 16.7 MC	750
SCANNER A4 - 1200DPI - 16,7 MC	1.790

MONITORS VGA

14" TRUST B/W 1024x768	190
14" HANTAREX 1024x0,28	390
14" HANTAREX 1024x0,28 L.E.	430
14" TIMELINE 1024x0,28 N.I.	490
14" TATUNG 1024x0,28 L.E./+N.I.	450/540
15" TRUST 1280x0,28 N.I. + L.E.	750
17" ROYAL 1280x0,28 N.I.	1.340
17" PHILIPS 1280x0,26 N.I.	1.440
20" SAMPO 1024x0,31N.I.	1.690
20" SONY 1280x0,30 N.I./L.E.	3.390
21" NEC 6FG 1280x0,28 N.I./L.E.	3.850

M/B - SIMM - MATH CO.

386SX-33 MHZ (AMD)	170
386DX-40 MHZ 128K (AMD)	220
486DX-33 MHZ 64K (INTEL)	620
486DX-33 MHZ 128K L.B. VESA	690
486DX2-50 MHZ 64K (INTEL)	790
486DX2-50 MHZ 128K L.B. VESA	990
486DX2-66 MHZ 64K (INTEL)	990
SIMM 1MB /4MB	60/240
80387-SL 16-25 MHZ (INTEL)	150
80387-SX 16-33 MHZ (INTEL)	150
80387-DX 40 MHZ (IIT)	190

MODEMS ZOOM + MNP2-5

MODEM 2400 INTERNO/ ESTERNO	90/140
MODEM 14400 INT/ EST	390/460
MODEM+FAX 2400/9600 INT/EST	220/270
MODEM+FAX 2400/9600 POCKET	190
MODEM+FAX 14400/14400 INT/EST	420/490

APPLE PERSONAL POINT

PC APPLE PERFORMA 400
RAM 4MB / HARD DISK 40MB
MONITOR A COLORI PERFORMA 14"
1.840
PC APPLE PERFORMA 600CD
RAM 5MB / HARD DISK 80 MB
MONITOR A COLORI 14" MACINTOSH
LETTORE CD-ROM
2.990
STAMPANTE INKJET STYLE WRITER II
540

SOFTWARE IN ITALIANO

WIN-WORKS 2.0	150
WIN-PUBLISHER	150
WIN-WORD 1.1	150
MS-DOS 6.0 UPGRADE	100
MS-DOS 6.0 + LICENZA x PC	130
WINDOWS 3.1	100
WINDOWS 3.1 + LICENZA x PC	150
LOTUS SMARTSUITE x WIN	???
LOTUS SYMPHONY 2.2	???
WIN-FAX LITE (INGLESE)	50
VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	75

CD ROM

EXTRAVAGANZA (4CD)	120
PD SOFTWARE (VARI TITOLI)	50
GUY SPY	50
LOOM	50
MONKEY ISLAND	50
JUKE BOX	50
KING'S QUEST V	50
SECRET WEAPONS O.T.L.	50
SPIRIT OF EXCALIBUR	50
THE ANIMALS	50
GREAT CITIES O.T.W. VOL.1- 2	100
ETC. ETC.	

MULTIMEDIA

SOUND BLASTER COMPATIBILE	75
SOUND GALAXY BXII / NXII	130/170
SOUND GALAXY NXII PRO 16	250
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	150
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	220
SOUND BLASTER PRO16/ASP	340/390
SOUND BLASTER MIDI KIT	75
VIDEO SPIGOT + VIDEO x WIN	490
VIDEO BLASTER/ + VIDEO x WIN	490/540
GENLOCK GVP PER VGA	2.290
CD-ROM MITSUMI (CD-PHOTO)	390
CD-ROM CREATIVE (PANASONIC)	490
MULTIMEDIA KIT EDUTAINMENT	840
MULTIMEDIA KIT CREATIVE	890

STAMPANTI

HYUNDAI 9A 136C 180CPS	340
OKI ML380 24A 80C 180CPS	490
OKI OL400e (LED)	990
EPSON STYLUS 800 INKJET	650
EPSON LQ-100 24A 80C 240CPS	420
STAR LC100 9A 80C COLOR	340
STAR LC24-200 24A 80C COLOR	640
NEC JET-MATE 400 INKJET 180CPS	440
NEC P22Q 24A 80C 192CPS	540
NEC P32Q 24A 136C 192CPS	740
NEC P42Q 24A 80C 216CPS	770
NEC P52Q 24A 136C 216CPS	940
HP DESKJET 510 INKJET	650
HP DESKJET 550C COLOR	1.290
HP LASERJET 4L (300 DPI) 1MB	1.290
HP LASERJET 4 (600 DPI)	2.590
MT-81 9A 80C 130CPS	270
MT-82 24A 80C 136CPS	440
MT-131/9 9A 136C 250CPS	840
MT-131/24 24A 136C 250CPS	990
MT-83 24A 80C 216CPS COLOR	470
MT-84 24A 136C 216CPS COLOR	570

COMMODORE AMIGA - GVP POINT

AMIGA 500/600	390
AMIGA 1200	590
AMIGA 4000/68030 HD80 4MB	2.190
AMIGA 4000/68040 HD120 6MB	3.390
MONITOR 1084S/1960	340/690
ESP. MEM. A500 0,5/1,5MB	50/150
ESP. MEM. A500 2/4MB	190/340
ESP. MEM. 1MB A500+/A600	75/110
ESP. MEM. A1000 1MB	150
ESP. MEM. A2000 GVP 0>8MB	170
HARD DISK A600/A1200 20/30MB	190/250
HARD DISK A600/A1200 60/130MB	340/590
HARD DISK A500/A500+ AT-BUS	190
HANDY SCANNER COLOR	550/590
VIDEON IV	310
GENLOCK MICROGEN	290
GENLOCK MAXIGEN	990
GENLOCK G-LOCK GVP	750
DCTV PAL	690
GVP IMPACT VISION	3.190
CDTV+TASTIERA+MOUSE+DRIVE	750
AMIGA 3000 25MHZ HD52 - 2MB	1.500
AMIGA 3000 TOWER HD105 - 6MB	1.900

PC WARE

VIA C. PIRZIO BIROLI 60
CIAMPINO - ROMA
TEL. 791.55.55 - 791.21.21
FAX 791.06.43
ORARIO: LUN>SAB 9-13 / 16-20

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
STAKAR IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

6. DAVANTI AL TEMPIO.

UTILIZZATE IL VELENO PER TRASFORMARE IL SERPENTE IN UN PEZZETTO DI QUARZO E RACCOGLIETE IL DIADEMA SACRO CHE USERETE SULLA BOCCIA DI RAME PER TRAMUTARLA IN UN LUNGO TUBO; INCENERITE I ROVI CON LA TORCIA DELLA STATUA, FATE CADERE LA TRAPPOLA SERVENDOVI DEL TUBO E IMPRIGIONATE LE VESPE CON LA TRAPPOLA DI CUI SOPRA PER GIUNGERE INFINE AL FATIDICO SCONTRO CON IL DRAGO DALLE CENTO FACCE.

7. IL DRAGO DALLE CENTO FACCE.

RACCOGLIETE LE CILIEGE CHE TROVERETE AI PIEDI DELL'ALBERO E OPERATE CINQUE VOLTE SULLA PERGAMENA CHE STA PIÙ IN BASSO: IL DRAGO DIVENTERÀ UNA VESPA CHE POTRETE IMPRIGIONARE CON LA TRAPPOLA PER INSETTI ANCHE SE AVETE L'ASPETTO DI UN VERME; ORA SUONATE IL FLAUTO PER RICHIAMARE URM, DATEGLI LE CILIEGE PER UTILIZZARE I SUOI POTERI E FATEGLI PRELEVARE LA TRAPPOLA PER LE VESPE LIBERANDO IL PASSAGGIO CHE VI CONDURRÀ NELL'INGRESSO. AVRETE COSÌ OTTENUTO ANCHE IL SECONDO GRANELLO DI SABBIA.

8. L'INGRESSO.

ESAMINATE IL MECCANISMO A SINISTRA DELLA PORTA, RACCOGLIETE LA FIALA CHE TROVERETE ALL'INTERNO E CHIEDETE AIUTO AL VOSTRO AMICO PETROY PER CAPIRE IL SIGNIFICATO DEI DISEGNI INCISI SULLA PORTA STESSA; PREMETE I QUATTRO PULSANTI SEGUENDO LA SUCCESSIONE CHE IL DISEGNO VI SUGGERISCE, OPERATE SULLA LEVA CHE SI MUOVE SOLTANTO SE AVETE PREMUTO I TASTI NELL'ORDINE ESATTO E QUANDO LA PORTA SI APERTA PROSEGUITE NEL VOSTRO CAMMINO PER INCONTRARE LA CUSTODE.

9. LA CUSTODE DEL SANTUARIO.

OPERANDO SULLA CUSTODE CHE ERA RIMASTA VITTIMA DI UN INCANTESIMO VERRETE A SAPERE CHE POTRÀ RIACQUISTARE LA GIOVINEZZA PERDUTA SOLTANTO BEVENDO UN FILTRO MAGICO PREPARATO CON UN'ESSENZA DI FIORI DI QUARZO: METTETE IL GARGOYLE AI PIEDI DELLA STATUA SULLA GOLA VICINO ALL'ALTRA IDENTICA SCULTURA, QUINDI PRENDETE LA MONETA, I PEZZETTI DI LEGNO, IL LICHENE DALLA FONTANA E UNA MANCIATA DI FOGLIE DALL'EDERA IN FONDO A DESTRA; UTILIZZATE IL MARTELLO PER ROMPERE IL BRACCIO DELLA STATUA, RACCOGLIETE L'ANFORA CHE ERA CADUTA PER TERRA E METTETELA SUL FOCOLARE CON IL LEGNO E IL LICHENE, POI PRENDETE LO STRACCIO DALLA TESTA DELLA STATUA ED USATELO PER PULIRNE GLI OCCHI SCOPRENDO CHE SONO FATTI DI QUARZO. VERSATE IL POLLINE SULL'OCCHIO DESTRO PER OTTENERE IL FIORE DI QUARZO ED IL VELENO SU QUELLO SINISTRO TRAMUTANDOLO IN UN SERPENTE CHE SI OFFRIRÀ DI CAMBIARE UN OGGETTO PER FARLO SEMBRARE SIMILE A LUI: METTETE LA FIALA NELL'INCAVO SUL PIEDISTALLO E IL FIORE DI QUARZO NELL'ANFORA SUL FOCOLARE, QUINDI UTILIZZATE IL TUBO SUL SERPENTE CHE SPUNTA DALL'OCCHIO PER TRASFORMARLO IN UNA SERPENTINA CHE DOVETE APPENDERE ALLA BOCCA DELLE SCULTURE; ESAMINATE I DENTI NUMERATI NELLA BOCCA DELLA FONTANA, SPINGETE NELL'ORDINE IL NUMERO 12, IL NUMERO 4, IL NUMERO 6 ED IL NUMERO 3, SERVITEVI DELLE FOGLIE PER LE EVENTUALI PERDITE COLLEGANDO L'ANFORA ALLA SERPENTINA E TOGLIETE UNA PIETRA DALLA PARETE DI FRONTE LASCIANDO CHE ENTRINO I RAGGI DEL SOLE. CONCENTRATE I RAGGI DI SOLE SUL FOCOLARE PER ACCENDERE IL FUOCO CON LA LENTE DI INGRANDIMENTO CHE ERA USCITA DALLA FONTANA, BAGNATE LO STRACCIO E METTETELO SULLA SERPENTINA PER EVITARE CHE SI SCHIANTI A CAUSA DEL CALORE, DATE IL FILTRO ALLA VECCHIA CUSTODE CHE TORNERÀ A ESSERE UNA BELLISSIMA GIOVANE E RIPRENDETEVI IL TUBO CHE UTILIZZERETE CON IL DIADEMA PER RITRASFORMARLO NELLA BOCCIA DI RAME; METTETE LA BOCCIA SULLA STATUETTA CHE È APPARSA, OPERATE SULLA STATUETTA COME SPIEGATOVI DALLA CUSTODE E SCOPRIRETE IL PASSAGGIO PER ENTRARE NEL SANTUARIO. AVRETE COSÌ OTTENUTO IL TERZO E ULTIMO GRANELLO DI SABBIA.

10. IL SANTUARIO.

PRENDETE LA COLLANA SACRA CHE HA IL POTERE DI TRASFORMARE LA BOCCIA DI RAME IN UNA SPADA, OPERATE SUL TABERNACOLO DELLA CLESSIDRA DEL POTERE E SCOPRIRETE CHE STATA RUBATA DAL MALEFICO STREGONE KRAAL; IN QUELLO STESSO MOMENTO RICEVERETE UN ALTRO MESSAGGIO TELEPATICO DALLA PRINCIPESSA OPALE CHE VI CHIEDE DI CORRERE A SALVARLA PERCHÉ KRAAL VUOLE COSTRINGERLA A SPOSARLO: PER FACILITARVI IL COMPITO VI SVELERÀ L'ESISTENZA DI UN PASSAGGIO SEGRETO SEGUENDO IL QUALE RIUSCIRETE A RAGGIUNGERE I GIARDINI DEL SANTUARIO. PRENDETE LA CHIAVE CHE STA DENTRO IL VASO ALLA DESTRA DELL'ALTARE E GLI SPECCHI DIETRO L'ARAZZO A SINISTRA DELLO STESSO, METTETEVI IL GUANTO DELLA STATUA A SINISTRA PER PRENDERE IL CUORE NEL FORZIERE PIENO DI RAGNI VELENOSI E PER APRIRE IL PASSAGGIO SEGRETO METTETE IL CALICE SUI PIATTI DELLA BILANCIA, METTETE IL CUORE NELL'INCAVO DELLA STATUA A DESTRA E GIRATE LA TESTA DI QUEST'ULTIMA OPERANDO SUL SUO NASO; ANDATE VERSO IL PASSAGGIO CHE SI APERTO E METTETE GLI SPECCHI NELLE APERTURE AI LATI DELLA PORTA PER NON ESSERE COLPITI DAL RAGGIO DI ENERGIA MAGICA, QUINDI APRITE LA PORTA CON LA CHIAVE TROVATA NEL VASO ED USCITE TRANQUILLAMENTE NEI GIARDINI DEL SANTUARIO.

11. I GIARDINI DEL SANTUARIO.

SERVITEVI DELLA SPADA PER TAGLIARE UN PEZZO DELLA CORTECCIA DEL LARICE, RACCOGLIETE LA RESINA CON LA RADICE IN BASSO A SINISTRA E VERSATELA SUI PICCOLI MOSTRI CHE RESTERANNO APPICCICATI COME LE MOSCHE NELLA MARMELLATA; UTILIZZATE IL TUBO PER DEVIARE IL FLUSSO DELL'ACQUA DELLA SORGENTE IN BASSO A DESTRA, INSACCATE IL SERPENTE TIRANDO IL LACCIO PER EVITARE CHE VI SCAPPI DI NUOVO E DATELO IN PASTO ALLA MANGUSTA CHE ANDRÀ A GUSTARSELO NEL SUO NASCONDIGLIO. ORA METTETE NELLA BACINELLA UNA MANCIATA DELLE PERLE CHE STAVANO SOTTO AL SERPENTE, I FIORI DIGITALIS AI PIEDI DEL LARICE E L'OSSO DEL FEMORE IN ALTO A DESTRA, QUINDI DATE ALLA REGINA DEI MOSTRI LA MISTURA CHE AVETE OTTENUTO E QUESTA NON SI FAR PIÙ VIVA, INFINE TAGLIATE LA CORDA PER APRIRE IL CANCELLO E PROSEGUITE VERSO IL BOSCHETTO DOVE I POVERI UKI ED ORBI SI FARANNO RUBARE LA BISACCIA DEGLI OGGETTI DA UN ENORME UCCELLO.

FLASH GAMES s.a.s
Via Valdieri, 12
10139 Torino
Tel. 011/4340289
Fax. 011/4340289

COMMODORE A600 A1200	PERSONAL COMPUTER	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	GAME GEAR	GAME BOY	NEO GEO

VUOI DEI BUONI MOTIVI PER VENIRCI A TROVARE ?

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA, CONSEGNA IN 36 ORE (TELEFONARE NEL POMERIGGIO)

- QUALITÀ A PREZZI IMBATTIBILI
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- VENDITA USATO

IN PIU' DA NOI:
DISPONIBILITÀ, ASSISTENZA, CORTESIA.

INSTALLAZIONE CON CONSEGNA A DOMICILIO DOVE POSSIBILE

ATTENZIONE:
SI PRECISA CHE QUALSIASI NOSTRO ARTICOLO PUO ESSERE DA TE ACQUISTATO PERMUTANDO IL TUO USATO NELLA FORMA PREVISTA DALLA LEGISLAZIONE FISCALE. INOLTRE PRESSO DI NOI POTRAI UTILIZZARE IL NOSTRO SERVIZIO PER LA VENDITA DIRETTA DEL TUO USATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	700	670
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	505
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	950	850	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950 — 180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 42.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

MASTER PIX

Via Zappelini 4 (Ang.Via Montebello)
21052 Busto A. (VA)
FAX-TEL. 0331-620430

CONCESSIONARIO STAKAR COMPUTER

TUTTE LE ULTIME NOVITA'
AMIGA - MSDOS - CD ROM
SUPERNINTENDO
NEOGEO - LYNX
MEGADRIVE - GAMEGEAR
GAMEBOY

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL.0331-620430
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI TELEFONARE PER CONFERMA

TITOLO	AMIGA	IBM
Aces Of Europe		109.000
Batman Returns		99.000
Betrayal At Krondor		109.000
Blade Od Destiny		119.000
Buzz Aldrin		89.000
Cartoons	69.000	
Castles II		89.000
Challenge Of Race		tel.
Champ. Manager 93	69.000	79.000
Chess Maniac 5 Billion		109.000
Cobra Mission		109.000
Comance Data Disk		79.000
Comance Overkiller		119.000
Cyber Racer		tel.
D-Day	99.000	99.000
Dune II ITA	99.000	99.000
Eye Of The Beholder III		109.000
F1 Challenge	59.000	79.000
Fascination II:Lost Time		119.000
Fields Of Glory		129.000
Flashback	89.000	109.000
Flight Simulator V		109.000
Global Gladiafor	tel.	
Gnome Alone	49.000	59.000
Goal	69.000	
Gunship 2000	99.000	99.000
Guppy	tel.	
Humans II	69.000	69.000
Hystory Line 1914-1918	99.000	109.000
Imperial Pursuit X-Wing		79.000
Inter.Open Golf A1200	69.000	
Land Of Lore		tel.
Lether Godesses		79.000
Lost Viking	49.000	49.000
Maelstrom		109.000
Maniac Mansion II		109.000
Might Magic V		119.000
Morph	59.000	
One Step Beyond	tel.	
Pinball Fantasies	69.000	79.000
Premier Manager		79.000
Prime Movie	79.000	

TITOLO	AMIGA	IBM
Prince Persia II	99.000	99.000
Protostar War Frontier		99.000
Raylroad Tycoon Deluxe		99.000
Realms Of Arkania		tel.
Return Of Phantom		99.000
Robocod	79.000	89.000
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Sim Life	89.000	99.000
Space Hulk		79.000
Star Trek 25Th	99.000	99.000
Street Fighter II	59.000	69.000
Strike Commander		119.000
Strike Comm. Speach		79.000
Syndicate	69.000	89.000
Take A Break Pinball		tel.
Task Force	109.000	129.000
Terminator 2020		99.000
Transartica	79.000	99.000
Unlimited Adventure		119.000
Walker	69.000	
War in the Gulf	89.000	89.000
Where in space Carmen		119.000
Wing Comm. Accademy		tel.
Wizardry VII	99.000	99.000
Woody World	59.000	
X-Wing		119.000
Yo! Joe	tel.	
7Th Quest Cd Rom		159.000
Animation Festival Cd		59.000
Cd Windbox Cd Rom		59.000
Dune Cd Rom		119.000
F117/A F-15 II Cd Rom		109.000
Great Wond.World 4 Cd		119.000
Indy Jones Adv. Cd Rom		99.000
King Quest VI Cd Rom		119.000
Legend Of Kyrandia Cd		139.000
Maniac Mansion II Cd		109.000
Motion Picture Guide Cd		169.000
Secret Monkey Island Cd		99.000
Shareware Studio Cd		69.000
Sherlock Holmes Cd		99.000
Ultima Underworld Cd		149.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTO ?!?! SI GIOCA !!

FANTASTICA INIZIATIVA DELLA BERO!

ORDINANDO ALMENO **3 TITOLI** ESPOSTI IN QUESTA PAGINA, VI VERRANNO RECAPITATI TRAMITE **CORRIERE ESPRESSO** SENZA **NESSUN SOVRAPREZZO** SUL VALORE DEI VIDEOGIOCHI.

BERO

CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SINDYCATE. Controllate la vs. squadra di cyborg gareggiando con altri 8 Sindacati per il controllo di oltre 50 territori.
Software e manuale in italiano.
PC 386 o magg.-DOS 3.3 o magg.-4MB RAM-VGA-580K base libera

PC LIT. 99.900
AMI LIT. 79.900

EYE OF THE BEHOLDER 3. Ultimo capolavoro della serie. Avventura grafica con la possibilità di importare caratteristiche dal 2° episodio. Disponibile anche il construction kit (unlimited adventures).
Manuale in italiano.
PC 386, 486-VGA-20 MHz o magg.-640 base libera

PC LIT. 109.900

GOAL! Ovvero Kick Off 3, troppo bello!
Manuale in italiano
Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 1 Mb memoria.

AMI LIT. 69.900

DAY OF TENTACLE / MANIAC MANSION 2. Tentacolo viola, l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo. E solo tu puoi fermarlo.
Manuale e sorftware in italiano.
Telefonare per info hardware

PC LIT. 119.900

LOST IN TIME PARTS 1 & 2. Stupenda avventura grafica a 256 colori. 13 dischi HD. Ambienti e filmati in diversi paesi e città Francesi.
Manuale e software in italiano.
PC 286-16 MHz o magg.-640 base libera-VGA

PC LIT. 129.900

STRIKE COMMANDER. Grande simulazione di volo unita ad una storia cinematografica avvincente. Disponibile anche il disco per il sonoro delle frasi dei vs. compagni di missione.
Manuale in italiano.
PC 386-33 MHz o magg.-VGA

PC LIT. 129.900

A TRAIN - A99,9/P99,9/M134,4
A TRAIN Construction Kit - A49,9/P39,9
ACES OF THE PACIFIC - P99,9
" " 2' G.M. Data Diek - P59,9
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 - A69,9/P79,9
CIVILIZATION - A89,9/P99,9
COMANCHE MAX. OVERKILL - P119,9
" " Mission Diek - P79,9
DESERT STRIKE - A69,9
DUNE 2 - A89,9/P99,9
EYE OF THE BEHOLDER 2 - A69,9/P69,9
EYE OF THE BEHOLDER 3 - P109,9
UNLIMITED ADVENTURE Construction Diek - P119,9
F15 STRIKE EAGLE III - P109,9
F1 GRAND PRIX - A79,9/P109,9
FLASHBACK - A89,9/P&
GOAL ! - A69,9
GUNSHIP 2000 - A99,9/P89,9
" Mission Diek - P69,9
X WING - P129,9
" Imperial Pursuit Data Diek - P79,9
KING'S QUEST 5 - A99,9/P99,9/M134,4
KING'S QUEST 6 - P119,9/M134,4
LOST IN TIME 1&2 - P129,9
POPULOUS 2 - A79,9/P99,9
PREMIERE MANAGER - P79,9
RINGWORLD - P109,9
SENSIBLE SOCCER 92/93 - A69,9/P79,9
SINDYCATE - A79,9/P99,9
STRIKE COMMANDER - P129,9
" " Speech Pack - P79,9
THE MANAGER - A79,9/P79,9
THE DAY OF TENTACLE M.Mansion 2 - P119,9
ULTIMA VII - P129,9
ULTIMA VII Serpent Isle - P129,9
ULTIMA TRILOGY 2 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 2 - P129,9
V FOR VICTORY 1 - P109,9
V FOR VICTORY 2 - P109,9
V FOR VICTORY 3 - P129,9
WAR IN THE GULF - A89,9/P89,9
WING COMMANDER 2 - P99,9
" " Accessory Pack - P59,9
" " Operations Diek - P59,9

LEGENDA: A=Amiga / P=PC / M=Macintosh - I prezzi sono espressi in migliaia di lire - Salvo errori di stampa

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

AMIGA **IBM** COMPATIBILI

Macintosh

Contattateci !

Abbiamo tantissimi titoli non elencati disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Per le ultimissime novità che non sono elencate siamo a disposizione per qualsiasi informazione.

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) 20.000

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, A NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24 ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX } **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonic
UFFICIO: 10 - 13 / 15,30 - 19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUS

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perug

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Boccio
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSì ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

12. IL BOSCHETTO.

UTILIZZATE LA CIOTOLA IN BASSO AL CENTRO PER RACCOGLIERE LA RESINA DALL'ALBERO A SINISTRA, STACCATE IL CORNO DAL TESCHIO DELL'ANIMALE PER POTERLO UNIRE AL PEZZETTO DI LEGNO, LEGATELI ENTRAMBI CON L'AUSILIO DELLA LIANA PER OTTENERE UN PICCONE E CERCATE L'ACQUA AI PIEDI DELL'ALBERO CON IL BASTONE DEL RABDOMANTE: SCAVATE CON IL PICCONE NEL PUNTO ESATTO INDICATOVI DAL BASTONE PER TROVARE UNA SORGENTE, VERSATE LA RESINA SUL GRUPPO DEI FIORI INTRAPPOLANDO L'INSETTO CHE COMINCERÀ A SVOLAZZARE, RIEMPITE IL BICCHIERE VICINO AL PICCONE CON L'ACQUA DELLA SORGENTE CHE AVETE SCOPERTO E USATELO SUI PICCOLI FUNGHI CHE CRESCERANNO ISTANTANEAMENTE LIBERANDO IL PASSAGGIO DALLA FRANA CHE LO OSTRUIVA; SCAGLIATE LA PIETRA ALL'UCCELLACCIO ROSSO CHE TENTA DI ACCHIAPPARE L'INSETTO IN TRAPPOLA, OPERATE SULL'OCCHIO DEL TESCHIO IN BASSO A DESTRA PER FARE USCIRE UN PICCOLO VERME, DATEGLI IN PASTO I FUNGHI GIGANTI PER LIBERARE IL PASSAGGIO CHE È NUOVAMENTE BLOCCATO E SCENDETE LE SCALE IN DIREZIONE DELLA SPIAGGIA A CACCIA DEL LADRO CHE VI HA RUBATO GLI OGGETTI.

13. LA SPIAGGIA.

OPERATE SUL MOSTRO CHE VERRÀ INDICATO DA UKI ED ORBI COME IL LADRO DELLA VOSTRA BISACCIA, PRENDETE LE FRAGOLE DAL CESPUGLIO PROPRIO SOTTO DI LUI, SUONATE IL FLAUTO CADUTO SULLA SABBIA PER RICHIAMARE IL VOSTRO AMICO URM E DATEGLI LE FRAGOLE OTTENENDO DELLA POLVERE D'ORO CHE DEVE ESSERE OFFERTA ALLO STESSO MOSTRO SE VOLETE RIAVERE TUTTI GLI OGGETTI; PER COSTRUIRE LA BARCA AVETE BISOGNO DELL'ALBERO E DI UNA VELA, NONCHÉ DI UN TIMONE E DI DUE STABILIZZATORI. ECCO QUELLO CHE DOVETE FARE:

13.1. ALBERO MAESTRO. TAGLIATE CON LA SPADA LA CANNA DI BAMBÙ E FISSATELA ALLA BARCA.

13.2. VELA. CATTURATE UN PESCE CON LA RETE DA PESCA, SEZIONATELO CON LA SPADA PER OTTENERE LE SUE UOVA E DATELE IN PASTO AL RAGNO PER FARGLI TESSERE UNA VELA MAGICA CHE DOVETE FISSARE ALL'ALBERO MAESTRO.

13.3. TIMONE. FISSATE IL REMO SULL'INCAVO DI POPPA.

13.4. STABILIZZATORI. ESTIRPATE CON IL MARTELLO DUE DELLE ASSI RICURVE, OPERATE SULLA PALMA IN ALTO A SINISTRA E RIEMPITE LE GABBIE PER LE ARAGOSTE UTILIZZANDO LE NOCI DI COCCO, QUINDI METTETE LE ASSI SULLA BARCA, FISSATECI LE NASSE PIENE DI NOCI ED INIZIERETE LA TRAVERSATA LUNGO IL MARE DELLA SERENITÀ PER ARRIVARE FINO ALL'ISOLA DEL NASCONDIGLIO DI KRAAL.

14. IL MARE DELLA SERENITA'.

SERVITEVI DEL MARTELLO PER ROMPERE IL LUCCHETTO E PRENDETE IL CATRAME DAL PORTELLO CHE SI È APERTO, POI AFFERRATE LA BOTTIGLIETTA CON L'AUSILIO DEL TUBO E LEGGETE IL MESSAGGIO DOPO AVERLA STAPPATA MEMORIZZANDO I DUE NOMI AZEULISSE E DJEL; PER RIPARARE LA FALLA E TERMINARE IL VIAGGIO USATE IL CATRAME SUL TAPPO DELLA BOTTIGLIA, CHIUDETE IL BUCO CON IL TAPPO SIGILLATO E PROVVEDETE A RIBADIRLO CON UN COLPO DI MARTELLO PRIMA CHE QUESTO VENGA RESPINTO DALLA PRESSIONE DELL'ACQUA (SE IMBARCATE TROPPA ACQUA GETTATELA IN MARE CON IL PAIOLO).

15. L'ISOLA DEL VULCANO.

DATE UN'OCCHIATA ALLA SARACINESCA CHIUSA, LEGGETE BENE LA SCRITTA INCISA SOPRA LA ROCCIA (DJEL E AZEULISSE PER SEMPRE), UTILIZZATE LA CHIAVE PER APRIRE LA PORTA ED ENTRATE NEL CAPANNO PER INCONTRARE IL VECCHIO CHE VI LASCERÀ APRIRE IL PASSAGGIO SE SODDISFERETE LE SUE RICHIESTE; EVOCATE URM E DATEGLI LE FRAGOLE PER AVERE IN CAMBIO DELLA POLVERE D'ORO, PRENDETE IL BADILE PRIMA DI USCIRE DAL CAPANNO, SCAVATE NELLA SABBIA FINCHÉ IL BADILE NON SI ROMPE ED IMPOSSESSATEVI DI TUTTO QUELLO CHE RIUSCITE A TROVARE (PER APRIRE L'OSTRICA USATE LA SPADA). CONSEGNATE AL VECCHIO GLI OGGETTI RACCOLTI E DATEGLI ANCHE LA MONETA E L'ORO, QUINDI TIRATE L'ANELLO PER APRIRE LA SARACINESCA E PROSEGUITE VERSO IL PASSAGGIO CHE SI RICHIUDERÀ ALL'ISTANTE: QUEL VECCHIO VI HA PRESI IN GIRO; TORNATE DENTRO IL CAPANNO PER ESAMINARE LA PARETE DI LEGNO, DISTRUGGETELA CON LA SPADA PER RIVELARE UN ALTRO PASSAGGIO E SALITE LE SCALE CHE VI CONDUCONO ALLA FORESTA DOVE UNA ENORME PIANTA CARNIVORA SARÀ IL VOSTRO PROSSIMO PROBLEMA.

16. LA FORESTA.

TAGLIATE CON LA SPADA IL RAMO IN BASSO A SINISTRA E IL GRUPPO DI RAMI A DESTRA, OPERATE SU UNO DEI BUCHI PER FAR COMPARIRE L'INSETTO ORIVORO, CERCATE DI ACCHIAPPARLO DOPO AVER TAPPATO L'ALTRO BUCO CON IL PAIOLO ED EGLI SE NE USCIR SCAVANDO UN TERZO BUCO DAL QUALE SALTERÀ FUORI UN PENDOLO CHE OSCILLA IN PRESENZA DI UN METALLO PREZIOSO; SFRUTTATE IL PENDOLO E USATE LA SPADA SUL PUNTO INDICATOVI PER TROVARE UN LINGOTTO D'ORO, DATELO IN PASTO ALL'ORIVORO CHE VI CEDERÀ IN CAMBIO UN PEZZETTO DI CORDA E LEGATE QUEST'ULTIMO AL RAMO RICURVO PER OTTENERE L'ARCO DI CUI AVEVATE BISOGNO. PROVATE A TIRARE UNA DELLE FRECCE SULLA NOCE IN CIMA ALL'ALBERO E DA DIETRO LE FOGLIE USCIRÀ UN UCCELLO CHE VERRÀ MANGIATO DALLA PIANTA CARNIVORA LASCIANDO INTORNO AD ESSA UN BEL MUCCHIETTO DEL SUO PIUMAGGIO; IMPOSSESSATEVI DELLE PIUME ASPIRANDOLE CON IL TUBO, FISSATELE SU TUTTE LE FRECCE PER DIREZIONARLE CORRETTAMENTE, COLPITE CON UNA FRECCIA LA NOCE SULL'ALBERO E FATELA A PEZZI USANDO LA SPADA PER LIBERARE LA FATA DELLA NATURA CHE PROVVEDERÀ A TRAMUTARE LA PIANTA CARNIVORA IN UN BELLISSIMO FIORE LIBERANDO IL SENTIERO CHE CONDUCE AD UNA BUIA CAVERNA.

17. LA CAVERNA.

RACCOGLIETE LE FRAGOLE DAL CESPUGLIO A DESTRA, TOCCATE L'OCCHIO DI VETRO CON IL BASTONE TROVATO PER TERRA E COME D'INCANTO COMPARIRÀ IL VECCHIO IMBROGLIONE CHE STAVOLTA VI APRIRÀ LA PORTA IN CAMBIO DI UN PICCOLO COMPENSO IN ORO: SUONATE IL VOSTRO FLAUTO PER EVOCARE URM, DATEGLI LE FRAGOLE PER AVERE IN PREMIO UNA PEPITA D'ORO E DATELA AL VECCHIO CHE SPARIRÀ ANCORA UNA VOLTA SENZA MANTENERE LA SUA PROMESSA; RACCOGLIETE L'UVA SULTANINA SPUNTATA NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA, FATE RIAPPARIRE IL VECCHIO TOCCANDO ANCORA L'OCCHIO DI VETRO CON IL BASTONE, DATE L'UVA SULTANINA AL VAMPIRO DOPO AVERLO NUOVAMENTE EVOCATO ED USATELO SUL VECCHIO CHE VERRÀ PIETRIFICATO E SARÀ COSTRETTO AD APRIRE LA PORTA RICONOSCENDO DI ESSERE STATO BATTUTO. SERVITEVI DELLA PIUMA MAGICA CADUTA DALL'ALTO PER RENDERE VISIBILE IL CONTENUTO DELLO SCRIGNO, VERSATE LA POZIONE DELLA CRESCITA ISTANTANEA SUI PICCOLI FUNGHI DI FRONTE ALLA PORTA E SULL'ERBA DI CAMOMILLA A SINISTRA DEL RUBINO, PRENDETE TUTTI I TARTUFI CHE I FUNGHI HANNO DISPERSO DURANTE LA LORO CRESCITA E METTETELI NEL PAIOLO MESCOLANDOCI IL VELENO PER OTTENERE LA POZIONE LUCIFERYS CHE UTILIZZERETE SUL RUBINO TRASFORMANDOLO IN UNA FIAMMA ARDENTE; RIEMPITE D'ACQUA IL PAIOLO PRIMA DI METTERLO SUL FUOCO, POI AGGIUNGETE LA PIANTA DI CAMOMILLA CHE AVEVATE FATTO CRESCERE, FATE BERE IL TÈ AL VERME PER CURARE IL SUO MAL DI STOMACO E FATEGLI MANGIARE I FUNGHI GIGANTI PER LIBERARE IL PASSAGGIO VERSO L'USCITA DELLA GROTTA DOVE I VOSTRI MALDESTRI SERVITORI PERDERANNO I TRE PREZIOSI GRANELLI DI SABBIA. PREPARATE NEL PAIOLO LA POZIONE VITALYS MESCOLANDO IL POLLINE CON I TARTUFI, VERSATELA SULLA STATUA DI DESTRA E SUL BORGOL PIETRIFICATO CHE VI CONSIGLIERÀ DI CHIEDERE AIUTO AL RE DEL POPOLO DELLE FORMICHE, VERSATE IL POLLINE SUL CRISTALLO DI QUARZO PER AVERE IL FIORE DELLA GIOVINEZZA E DONATENE IL PISTILLO AL RE DEL POPOLO DELLE FORMICHE CHE VI TRAMUTERÀ IN UN LORO SIMILE PER PERMETTERVI DI TROVARE TUTTO QUELLO CHE AVETE PERDUTO; RACCOGLIETE IL PALETTO ED I GRANELLI DI SABBIA PRIMA DI TORNARE ALLE VOSTRE SEMBIANZE ORIGINARIE, TIRATE LA LEVA E RIENTRATE NELLA CAVERNA PER ESAMINARE L'INGRANAGGIO DENTRO LA NICCHIA CHE SI È APERTA, INFILATE IL PALETTO NELL'ORIFIZIO VUOTO PER RIPARARE IL MECCANISMO DI APERTURA E TIRATE LA LEVETTA ALLA DESTRA DI QUEST'ULTIMO PER POTER PRENDERE LA CHIAVE ALL'INTERNO DELL'ALTRA NICCHIA. FATE A PEZZI CON LA SPADA IL CESPUGLIO DI FOGLIE SECCHE, UTILIZZATE LA CHIAVE PER APRIRE LA PORTA CHE ERA NASCOSTA DIETRO IL CESPUGLIO, MESCOLATE NEL PAIOLO TARTUFI, POLLINE E VELENO PER OTTENERE LA POZIONE MORPHOSYS E VERSATELA SULLE SBARRE D'ARGENTO CHE SI TRASFORMERANNO IN SERPENTI GIGANTI; SERVITEVI DEL VELENO PER TRAMUTARE I SERPENTI IN UN MURO FATTO DI RUBINI, VERSATE SU DI ESSO LA POZIONE LUCIFERYS PER TRASFORMARLO IN UNA PARETE INFUOCATA, RIENTRATE NELLA GROTTA PER RIEMPIRE IL PAIOLO CON L'ACQUA DELLA SORGENTE E SPEGNETE LE FIAMME CHE SBARRAVANO L'INGRESSO PER ENTRARE FINALMENTE NELLA TANA DEL NEMICO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

18. LA ROCCAFORTE DI KRAAL.

OPERATE QUATTRO VOLTE SULL'ULTIMA NICCHIA A DESTRA, RACCOGLIETE CON LA CIOTOLA LA COLLA VOMITATA DAL MOSTRO, FATE SALTARE CON LA SPADA L'ORNAMENTO DELLA STATUA E CONTINUATE A USARLA SUL BUCHETTO CREATOSI PER TROVARE UN RUBINO; SBARAZZATEVI DEL RUBINO CON LA POZIONE LUCIFERYS, VERSATE LA POZIONE VITALYS SUL GIOIELLO A FORMA DI LUCCIOLA, ALLARGATE LA CREPA IN BASSO A SINISTRA CON L'AUSILIO DELLA SPADA E PRENDETE LA LUCCIOLA NEL MOMENTO IN CUI VA A POSARSI SULLA LAVA CHE FUORIESCE. INCOLLATE LA LUCCIOLA NELL'ULTIMA NICCHIA A DESTRA, INFILATE IL RAMOSCELLO NEL TUBETTO IN MANO ALLA STATUA, RIPETETE CON IL GIOIELLO IL PROCEDIMENTO APPENA DESCRITTO ED INCOLLATE QUESTA SECONDA LUCCIOLA NELLA PENULTIMA NICCHIA A DESTRA; METTETE LA BOCCIA DI RAME NEL BUCO DI QUELLA STESSA NICCHIA E RIPRENDETEVELA SUBITO PER APRIRE IL DOPPIO FONDO CHE NASCONDE LA LEVA, TRASFORMATE IN LUCCIOLA IL TERZO GIOIELLO PER POI INCOLLARLA DENTRO LA TERZA NICCHIA A SINISTRA, PRENDETE L'ALTRO PEZZETTO DEL GIOIELLO ROTTO CHE DEVE ESSERE RIPARATO CON LA SOLITA COLLA E RIPETETE IL PROCEDIMENTO PER LA QUARTA E ULTIMA VOLTA INCOLLANDO LA LUCCIOLA NELL'ULTIMA NICCHIA A SINISTRA. ADESSO CHE LE NICCHIE SONO TUTTE ILLUMINATE TIRATE CIASCUNA DELLE CINQUE LEVE FINCHÉ NON SI ACCENDERANNO TUTTE LE LETTERE INCISE SOPRA L'INGRESSO E PER APRIRE IL PONTE LEVATOIO COLPITE NELL'ORDINE CON ARCO E FRECCE LE LETTERE CHE FORMANO IL NOME DEL MALEFICO STREGONE KRAAL: IL VOSTRO NEMICO PENSERÀ A DARVI IL SUO BENVENUTO SOTTRAENDOVI TUTTI GLI OGGETTI E SBATTENDOVI NELLE SEGRETE.

19. LE SEGRETE.

DATE UN'OCCHIATA ALLE INCISIONI SPARSE SUI MURI DELLA CELLA E INSERITE IL CUORE DI PIETRA NELL'ORIFIZIO IN ALTO A DESTRA, QUINDI OPERATE SUL CHIODO A SINISTRA FINCHÉ NON RIUSCITE AD ESTRARLO DALLA PARETE E METTETELO NEL BUCO CHE INDICA LE ORE 8 SUL QUADRANTE DESTRO DEL LUCCHETTO DIETRO LE SBARRE; OPERATE SULL'AGO DEL QUADRANTE DESTRO E PRENDETE LA SPILLA SOTTO LA SBARRA CHE SI ALZATA, INSERITE LA SPILLA NEL BUCO DELLE ORE 3 SUL QUADRANTE SINISTRO E IL CHIODO IN QUELLO DELLE ORE 9 SUL QUADRANTE DESTRO, OPERATE SUGLI AGHI DI ENTRAMBI I QUADRANTI COME SPIEGATOVI DAL DISEGNO A SINISTRA E LE SBARRE DELLA PRIGIONE SI ALZERANNO PERMETTENDOVI DI RAGGIUNGERE IL SINISTRO MACCHINARIO DI CUI VI AVEVA PARLATO KRAAL.

20. IL MACCHINARIO.

DATE UN'OCCHIATA AL CONGEGNO ESAMINANDO LE LEVE, IL REVUSS E IL RECIPIENTE CON I GRANELLI DI SABBIA, SPOSTATE LE LEVE PARTENDO DA QUELLA DI DESTRA COME INDICATO DAL DISEGNO DEI SERPENTI PER RALLENTARE I MOVIMENTI DEL PENDOLO, OSSERVATE LE LETTERE INCISE SOTTO LA NICCHIA CHE TROVERETE A SINISTRA DEL MACCHINARIO E PER APRIRE QUEST'ULTIMA PREMETE IN SUCCESSIONE LE LETTERE CHE FORMANO IL NOME DI DJEL; PRENDETE IL COLTELLINO DALLA MANO DELLA STATUETTA ED UTILIZZATELO DUE VOLTE PER RICAVARE UN FLAUTO DAL BAMBÙ SEMINASCOSTO DIETRO IL MARCHINGEGNO, QUINDI SUONATE IL FLAUTO PER CHIAMARE IL FEDELE URM CHE STAVOLTA NON PUÒ AIUTARVI ANCHE SE AVETE QUALCOSA DA FARGLI MANGIARE, INFATTI KRAAL GLI HA LANCIATO UN INCANTESIMO E ORA SE TOCCA UNO DEI TRE GRANELLI ESSI CADRANNO IMMEDIATAMENTE NEL REVUSS. IN QUALSIASI CASO RACCOGLIETE LA PIETRA CHE HA FATTO CADERE E METTETELA NEL BUCO DELL'INCISIONE SOTTO LA NICCHIA, INFINE PREMETE IN SUCCESSIONE LE LETTERE CHE FORMANO IL NOME AZEULISSE, PRENDETE LA STATUETTA DI AZEULISSE DALLA NICCHIA IN BASSO A DESTRA E METTETELA NELL'ALTRA NICCHIA VICINO ALLA STATUETTA DI DJEL: LA FATINA DELL'AMORE NATA DALL'UNIONE DELLE DUE STATUE ANDRÀ A RECUPERARE I TRE GRANELLI DI SABBIA CHE VOI ADESSO POTRETE RACCOGLIERE E POSARE ALL'INTERNO DELLA CLESSIDRA DEL POTERE; IN QUESTO MODO SCONFIGGERETE IL PERFIDO KRAAL, LIBERERETE LA PRINCIPESSA OPALE E RICONQUISTERETE IL REGNO DI BLUE ROCKS.

THE END.

TIPS

Eccezionale offerta per i Lettori di TGM!

Per la prima volta un Gioco di Società + Versione Videogioco + Videocassetta Esplicativa. Tutto a sole £. 39.000

CONQUISTA LA CORONA

IL GIOCO DI SOCIETA' – Fonde il Clima Magico dei BoardGames con l'immediatezza e la velocità dei Giochi di Carte.

Novanta carte stupendamente disegnate, divise fra Eserciti ed Avvenimenti. Tre manche di Gioco con Battaglie Furiose, Trattative, Pestilenze. Ampia possibilità di soluzioni e alternative.

IL VIDEOGIOCO – E' la versione per AMIGA, che mantiene intatte le regole del Gioco, ma aggiunge una fase arcade – strategica nelle battaglie che lo avvicina ai Simulatori Militari.

LA VIDEOCASSETTA – Illustra in modo chiarissimo una intera manche del Gioco e spiega i Casi particolari.

*** Cerchiamo anche Club o Gruppi disposti ad organizzare Tornei Locali – Contattateci urgentemente!**

Telefonate a **LINDAGIOCHI** : 039.835052 aut 039.320059 oppure **FAX 039. 202 25 75**

o spedite il tagliando sempre a LINDAGIOCHI . Via Pindemonte 15 – 20052 Monza (Mi)

Desidero ricevere Package Conquista la Corona+Videocassetta

Nome:.....

Cognome:.....

Indirizzo .....

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SINTY COMPUTER SHOP

SI ASSEMBLANO PC CON CONFIGURAZIONI PERSONALIZZATE

RICHIEDI SUBITO UN PREVENTIVO!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ASSISTENZA TECNICA PRESSO I NOSTRI LABORATORI

PC SINT 386S40
CPU 80386SX-40 con 2 Mb. RAM, SVGA 1 Mb., FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1428SE 14" 1024x768 .28, Mouse **Lire 1.450.000**

PC SINT 386D40
CPU 80386DX-40 con 4 Mb. RAM e 64 Kb. cache, SVGA 1 Mb., FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1428SE 14" 1024x768 .28, Mouse **Lire 1.650.000**

PC SINT 486D33
CPU 486DX-33 Vesa Local Bus con 4 Mb. RAM e 256 Kb. cache, ACCELERATORE Grafico Cirrus Logic Vesa Local Bus 16.000.000 di colori, FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1448SA 14" 1024x768 .28 non int., Mouse **Lire 2.300.000**

PC SINT 486D50
CPU 80486DX-50 Vesa Local Bus con 4 Mb. RAM e 256 Kb. cache, ACCELERATORE Grafico Cirrus Logic Vesa Local Bus 16.000.000 di colori, FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1448SA 14" 1024x768 .28 non int., Mouse **Lire 2.600.000**

PC SINT 486D66
CPU 80486DX2-66 Vesa Local Bus con 4 Mb. RAM e 256 Kb. cache, ACCELERATORE Grafico Cirrus Logic Vesa Local Bus 16.000.000 di colori, FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1448SA 14" 1024x768 .28 non int., Mouse **Lire 2.750.000**

NOTEBOOK SINTHESYS (completi di borsa ed alimentatore)

386SX-25 Mhz., HD 80 Mb., 2 Mb. RAM, FD 1,44, LCD VGA mono 10" backlight	**Lire 2.100.000**
486SX-25 Mhz., HD 170 Mb., 4 Mb. RAM, FD 1,44, LCD VGA mono 10" backlight	**Lire 2.700.000**
486DX-33 Mhz., HD 170 Mb., 4 Mb. RAM, FD 1,44, LCD VGA mono 10" backlight	**Lire 3.200.000**

STAMPANTI

SAMSUNG 80 colonne 9 aghi modulo 220 cps. modulo continuo + foglio singolo	**Lire 259.000**
EPSON LQ-100 80 colonne 24 aghi 167 cps. 360 dpi cassetto 50 fogli	**Lire 450.000**
NEC JM400 inkjet A4, 50 ugelli, 300 dpi, 180 cps., buffer 8 Kb.	**Lire 499.000**
EPSON STYLUS 800 inkjet A4, 48 ugelli, 360 dpi, ESC/P2, 150 cps., cas. 100 fogli	**Lire 645.000**
Laser EPSON EPL-5000 A4, 6 pp/m, 300 dpi, 512 Kb. RAM, HPLJII, cassetto 150 fogli, interfacce centronics + RS232	**Lire 1.100.000**

GARANZIA 1 ANNO

Schermo protettivo 14"	**Lire 59.000**
Schermo protettivo 17"	**Lire 119.000**
Schermo protettivo 20"	**Lire 199.000**

ed inoltre:

MONITOR - STAMPANTI - SOFTWARE - TUTTO COMMODORE

SONO DISPONIBILI GIOCHI PER C64, AMIGA E PC

POTRAI RICEVERE I NOSTRI CATALOGHI COMPLETI GRATUITAMENTE CON IL 1° ORDINE

I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA E POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
CHEDERE CONFERMA AL MOMENTO DELL'ORDINE

ESPANSIONI AMIGA CERTIFICATE	
ESPANSIONE 512K A500/500 PLUS NO CLOCK	57.000
ESPANSIONE 1 Mb A500 PLUS	110000
ESPANSIONE 1.5 Mb A500 1.3 CLOCK	169.000
ESPANSIONE 1Mb A600	110000
SCHEDE INTERNE AMIGA	
KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS AUTOMATICO	65000
KICKSTART 2.0 PER A500 1.3 AUTOMATICO	65000
KICKSTART 1.3 PER A600 DEVIATORE	65000
ACCESSORI AMIGA	
INTERFACCIA MIDI 1 INGR. 2 USCITE	35000
SWITCHER A500 2 JOY+MOUSE	25000
SWITCHER A1000-2000 2 JOY+MOUSE	40000
SWITCHER A600 2 JOY+MOUSE	40000
SWITCHER A/1200 2 JOY+MOUSE	40000
PENNA OTTICA A500-1000-2000	25000
MODULATORE ORIGINALE AMIGA	45000
CAVI PER AMIGA	
INTERFACCIA 4 JOY ALL GAME	9900
CAVO PER SWITCHER A600-1000-2000	9900
CAVO SCART AMIGA STEREO AV	12000
PROLUNGA MODULATORE	12000
CAVO MONITOR PHILIPS 11842 SOLO VIDEO	9900
KIT CAVI MONITOR PHILIPS AUDIO VIDEO	12000
CAVO MONITOR 11342 PER DOS CGA	12000
KIT CAVI MONITOR 10845	25000
CAVO STAMPANTE AMIGA m. 2	9900
PROLUNGA JOYSTICK m. 2	9900
CAVO AMIGA 600 PER TV m. 5	7000
CAVO ADATTATORE JOY MEGADRIVE-AMIGA	9900

COPRICOMPUTER	
COVER AMIGA 600	12000
COVER AMIGA 1200	15000
COVER AMIGA 500	12000
COVER MONITOR 14"	9900
COVER STAMPANTE 80 COLONNE	8000
COVER STAMPANTE 132 COLONNE	8000
ACCESSORI VARI	
MOUSE SERIALE 9 POLI MICROSWITCH	24000
ADATTATORE PER MOUSE 9M-25F	9900
ADATTATORE PER MOUSE 9F-25M	9900
ADATTATORE PER MOUSE IBM-PS2	9900
SCHEDA GAME 2 PORTE	19900
DATASWITCH 1 INGR. 2 USC. SERIALE 25M	25000
MOUSE PAD ECONOMICO	8500
KIT PULIZIA 3"1/2 CON LIQUIDO	9900
CONTENITORI PER DISCHETTI	
DISK BOX 50 POSTI 3"1/2	8500
DISK BOX 100 POSTI 3"1/2	12000
DISK BOX 120 POSTI 3"1/2	19900
DISK BOX 10 POSTI 3"1/2 NEW	3900
DISK BOX 10 POSTI 3"1/2	3500
DISK BOX 5 POSTI 3"1/2 COLORATI	2500
MULTIMEDIALE	
SOUND BLASTER 2 DELUXE+ENCICLOPEDIA C	250000
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	359000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	430000
CD-ROM MATSUSHITA, MPC E PHOTOCD KODAK COMPATIBILE+SOUND BLASTER PRO + 3 CD	670000

Negozio al pubblico:

Via Adriatica, 111 - Ponte S. Giovanni - PERUGIA - Tel. 075/599.09.22

Ordini telefonici tel e fax: **075/599.77.98** - Assistenza tecnica: **075/599.68.72**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

FIELDS OF GLORY

All'orizzonte si profilano divise dai galloni dorati su bianchi destrieri da corsa quando, subitamente, sopraggiunge il tuono degli obici dalle retrovie. La campagna trema sotto l'impatto di diecimila piedi, e presto un fiume di sangue coprirà i prati. Ma dove siamo finiti?

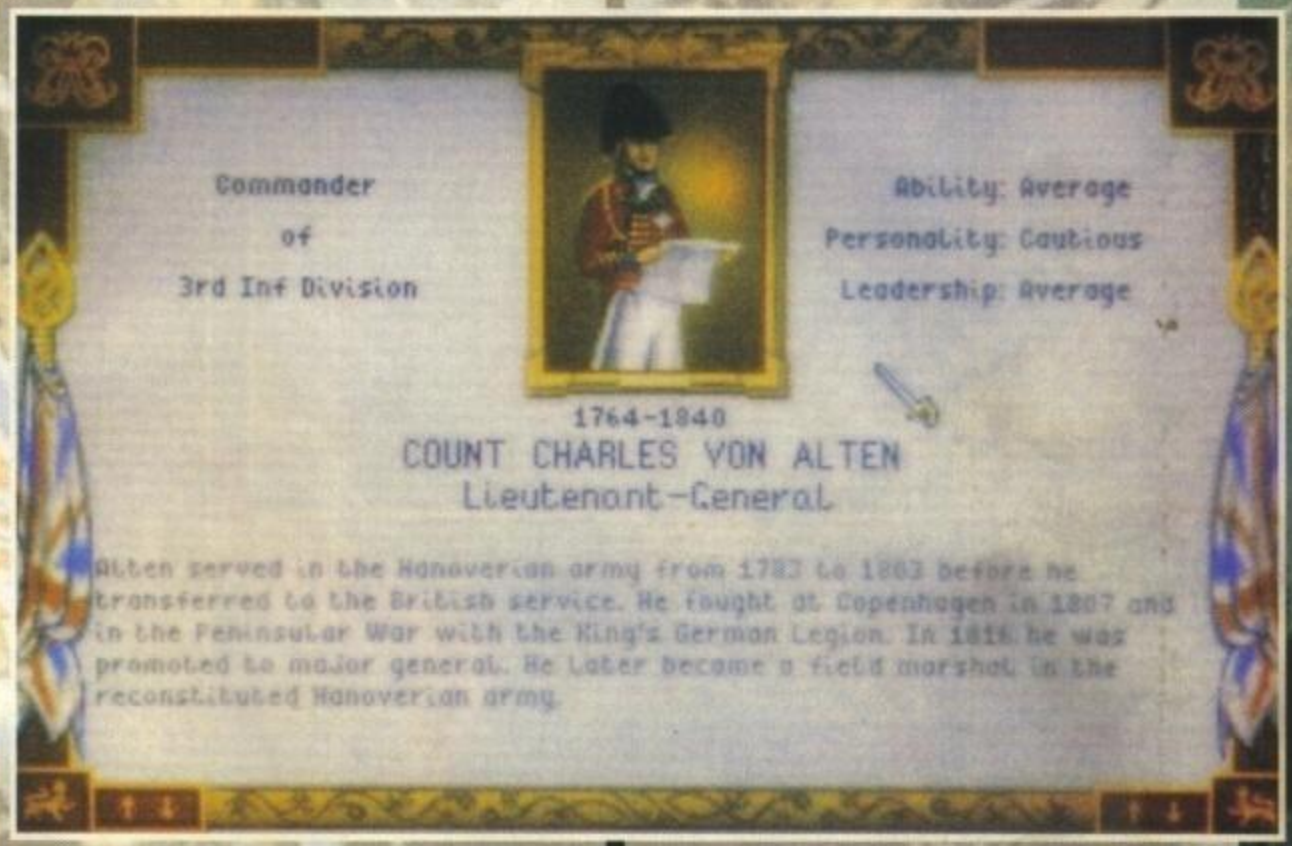
Accadde tutto in quel fatidico inizio del diciannovesimo secolo, quando ancora era in auge quel distinto signore dall'inequivocabile fascino latino che aveva l'abitudine di nascondere una mano nel panciotto. Ebbene, detto signore si trovava sull'isola d'Elba in vacanza forzata, e decise che aveva voglia di spassarsela con qualche bella parigina, altrimenti il suo famoso fascino sarebbe presto inacidito. Con una fuga stile Conte di Montecristo riuscì a raggiungere la "Ville Lumière", ricevendo dai suoi connazionali un caloroso benvenuto, dato che era estate. Ebbene, in un tempo addirittura ridicolo riuscì a riorganizzare le sue truppe in sfacelo, iniziando una marcia di morte verso nord. Lui, infatti, sapeva che due eserciti erano pronti a riunirsi e porre definitivamente fine alle sue velleità imperiali, vale a dire le forze inglesi del Duca di Wellington e i prussiani, al comando di Blucher. Ebbe così inizio la grande campagna di Waterloo, che, per chi non lo sapesse, sta dalle parti di Bruxelles.

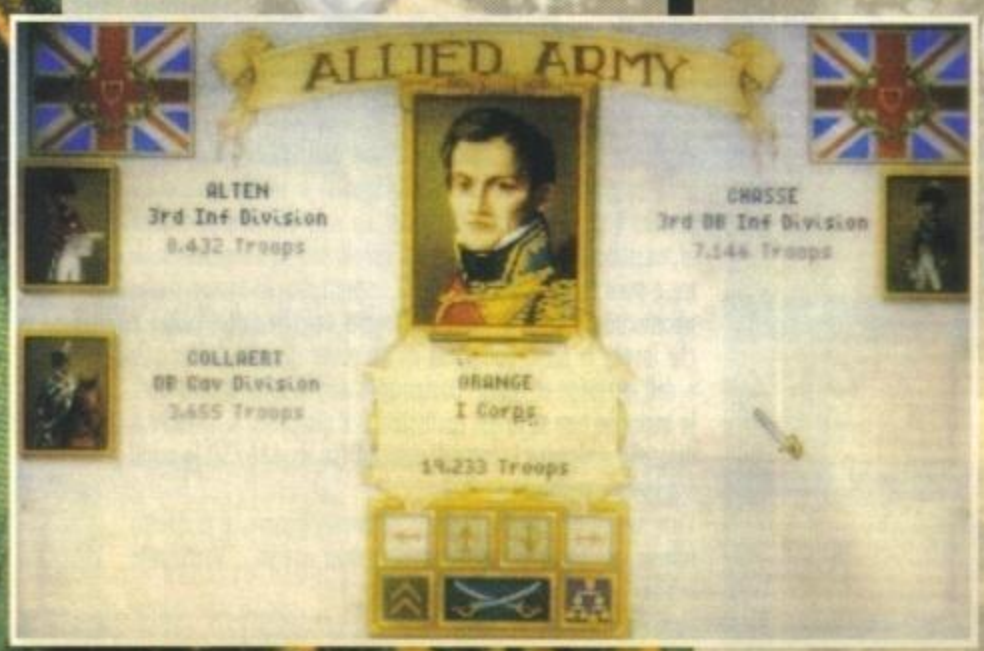
Due domande, ora. Numero uno: avete riconosciuto il tipo? Si trattava nientemeno che di Napoleone Bonaparte. E quindi la domanda numero due: vi interessa alcunché di rivivere i momenti di Waterloo? No? Cambiate pure recensione, allora, dato che vi aspetta una tremenda tortura storica.

Dunque, FOG è un simulatore militare. Non si tratta però del solito gioco bellico dove c'è un'asettica mappa piena di asettiche icone: la MicroProse ha voluto far respirare la grafica, sviluppando un sistema visivo in grado di mostrare sprite a tonnellate. Come infatti saprete, le battaglie napoleoniche erano state combattute con quantità apocalittiche di materiale umano, o, se preferite, carne da cannone: divisioni relativamente piccole contenevano cento o duecento uomini, che potevano diventare centinaia di migliaia in un esercito. Controllare una simile mostruosa fiumana di gente non doveva essere appunto facile, e forse anche per questo motivo Napoleone fu l'ultimo dei grandi generali.

FOG presta grande attenzione nel ricostruire esattamente la struttura delle armate contendenti. Il manuale, ad esempio, dedica parecchie pagine a tutti i simboli militari, e soprattutto a grafici e illustrazioni con le complesse strutture ad albero che spiegano com'erano strutturati gli antichi eserciti. Naturalmente tutto questo non è un'amenità gratuita, ma si ritroverà nel gioco, trasposto in dimensioni più accettabili. Si era parlato di un sistema grafico in grado di generare parecchi sprite, e infatti FOG può visualizzarne qualche centinaio (stima a occhio, eh?): siamo lontani dai centomila e passa, ma direi che un simile formicaio sarebbe davvero sconvolgente. L'importante è che questo sistema vi consentirà di capire con la massima immediatezza che cosa stia esattamente succedendo sul campo: le truppe sono immediatamente discernibili dal colore delle giubbe, oltre che dal loro disegno, e le mappe del paesaggio in simil-rilievo riportano chiaramente tutti i dati che vi interessano come presenza di alture, fiumi, case e altre barriere naturali.

Ma torniamo un attimo alla struttura. Il gioco si apre col solito menu posticcio (composto da tre icone) per scegliere se si voglia iniziare una nuova partita, recuperarne una vecchia, o controllare l'enciclopedia militare che riporta le foto di tutti i grandi condottieri, l'organizzazioni degli eserciti e altre cosette del genere. Iniziando una partita nuova appare sul monitor la mappa della zona di Bruxelles, per consentirvi la scelta della battaglia con cui iniziare a cimentarsi. Ve ne sono due inventate (Nivelles e Wagnèe) più quattro autentiche: Quatre Bras, Ligny, Wavre e la fatale Waterloo. Il gioco non consente di crearne altre, e pertanto è da considerarsi "chiuso" su





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

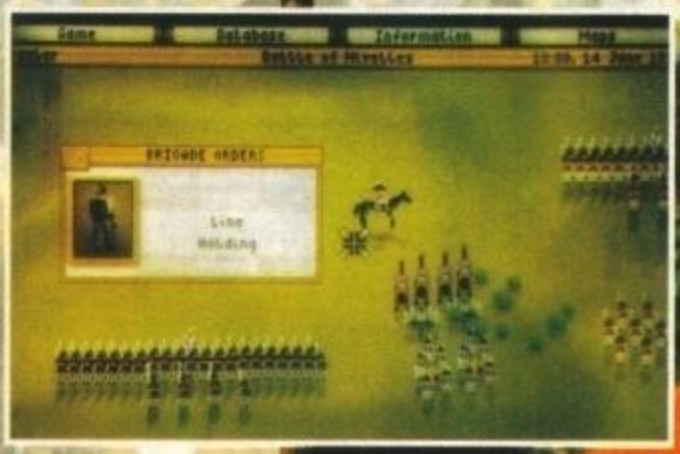
FIELDS OF GLORY

QUESTO SCENARIO DI SEI BATTAGLIE. SI PUÒ PERÒ VARIARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ IN CINQUE GRADI DIVERSI. DOPO QUESTA SCELTA VI SPETTA DETERMINARE PER CHI VOGLIATE COMBATTERE, E IN QUESTA CIRCOSTANZA APPARIRANNO LE FIGURE A TUTTO SCHERMO DEI SOLDATI APPARTENENTI AGLI ESERCITI TRA CUI SCEGLIERE. OLTRE A QUESTO, È POSSIBILE SCEGLIERE LO SCHIERAMENTO STORICO ORIGINALE DELLE TRUPPE, OPPURE UNO ALTERNATIVO, CURATO DA VQI. PASSATO QUESTO, LA BATTAGLIA INIZIA.

COME VI AVEVO ANTICIPATO, LO SCONTRO AVVIENE SU UNA MAPPA PITTOGRAFICA CHE EVIDENZIA TUTTE LE PECULIARITÀ DEL TERRENO. DETTA MAPPA PERMETTE UNO ZOOM IN FUORI E IN DENTRO, COSÌ DA CONSENTIRVI LA VISIONE DEI PUNTI PIÙ INTERESSANTI O DI TUTTO IL CAMPO DI BATTAGLIA. LE UNITÀ SONO GENERICAMENTE RAPPRESENTATE DA PACCHETTI DI SPRITE IDENTICI, CON LE RISPETTIVE BANDIERE CHE INDICANO I VARI COMANDANTI. LA PRESENZA DEI COMANDANTI È IMPORTANTE PER DIVERSI MOTIVI: INNANZITUTTO, SERVONO PER IMPARTIRE ORDINI DIRETTI A TUTTE LE UNITÀ SOTTOSTANTI, E POI ANCH'ESSI DEVONO VIAGGIARE PER IL CAMPO DI BATTAGLIA, RISCHIANDO LA PELLE. IN ALTRI TERMINI, ESPONENDO TROPPO I VOSTRI COMANDANTI, RISCHIATE LA DECAPITAZIONE DEL VOSTRO ESERCITO, CHE AVVIENE PROPRIO QUANDO GLI UOMINI CI SONO, MA NON SAN PIÙ CHE FARE. NON SOLO, OGNUNO DI QUESTI PRODI CONDOTTIERI HANNO UNA LORO PERSONALITÀ, CHE ENTRA NEL CALCOLO DEL GIOCO, E PERTANTO SAREBBE UTILE CONOSCERLA.

MA PASSIAMO AI DETTAGLI PRATICI. IL CONTROLLO AVVIENE CON L'ORMAI UNIVERSALE MOUSE, SFRUTTANDO LA MEDIAZIONE DI UN DOPPIO SISTEMA DI MENU. IL PRIMO, DI TIPO CLASSICO, È RADICATO ALLA SOLITA BARRA IN ALTO, CON QUATTRO INTESTAZIONI CHE PRELUDONO A VARIE OPZIONI DEDICATE ESSENZIALMENTE AI VARI PARAMETRI DEL GIOCO. IL SECONDO SISTEMA RIGUARDA MENU A SCOMPARSA, CHE APPAIONO DIRETTAMENTE SOPRA LA MAPPA E SONO DEDICATI ALLE AZIONI DELLE VARIE UNITÀ. GRAZIE A ESSI SI PUÒ DECIDERE LA FORMAZIONE DA USARE E ALTRI DETTAGLI RELATIVI AL TIPO DI ATTACCO O OPERAZIONI SUPPLEMENTARI. PUÒ GENERARE CONFUSIONE IL FATTO CHE OCCORRA SPECIFICARE IL BERSAGLIO DA DENTRO IL MENU, ANZICHÉ DA FUORI, MA A PARTE QUESTO NON OCCORRE ALTRO PER IMPARTIRE ORDINI.

SAREBBE INTERESSANTE DISCUTERE I VARI TIPI DI UNITÀ: PRESTO FATTO. FONDAMENTALMENTE I VOSTRI ESERCITI SONO COMPOSTI DA FANTI, CAVALIERI E ARTIGLIERI, MA SPESSO E VOLENTIERI CI SONO VARIE SUDDIVISIONI PIÙ O MENO ARTIFICIOSE CHE DIPENDONO DALLA NAZIONALITÀ, E SI PARLA DI DRAGONI, USSARI, ULANI, LANCIERI E



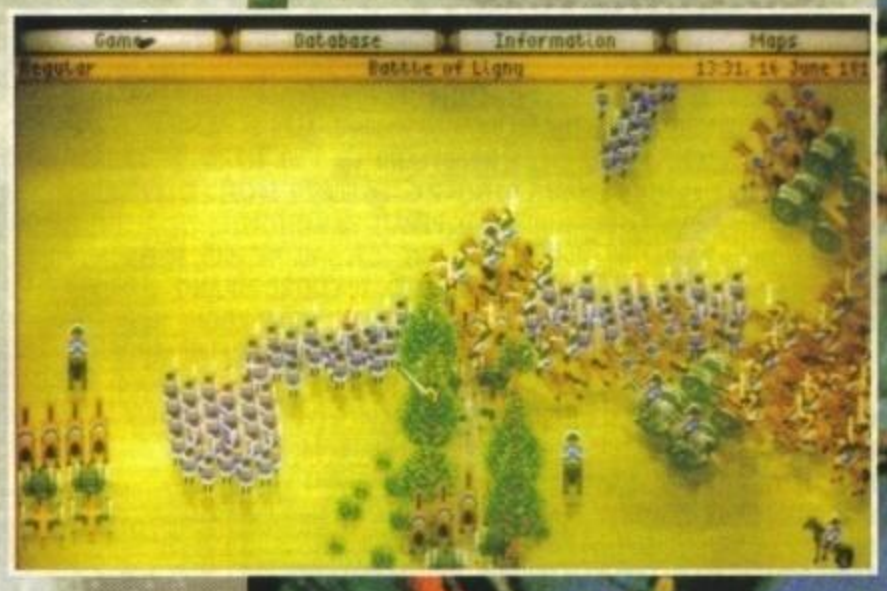
GB

Non sono molto d'accordo con mio fratello sulla votazione finale: non ho mai visto un simulatore bellico così pomposo e al tempo stesso così realistico come questo. Abituato come sono ai giochettini in grigliate esagonali o simili, questo mi sembra una vera manna dal cielo. La sola definizione grafica al massimo livello di zoom è una favola per un wargame. Inoltre è pure facilissimo da usare e, soprattutto, in tempo reale, peculiarità che non è molto gettonata nei simulatori bellici e che invece io trovo pompante da un punto di vista dell'azione e dell'interesse di gioco. Ovviamente non è tutto rose e fiori: le battaglie non sono poi tantissime e il gioco non è neanche il massimo della vita in fatto di velocità (su un 486/50 lo scroll era lento e scattoso).
Vista anche la scarsità di giochi di questo genere, e di questa fattura, mi sento di consigliarvelo senza riserve... Veramente valido.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



DA SCARICA DI FUCILATE.

E POI C'È LA CAVALLERIA, E ANCHE QUI SUSSISTE LA DIVISIONE IN CATEGORIE, PARLANDO DI CAVALLERIA LEGGERA, MEDIA O PESANTE. LA CAVALLERIA MEDIA AVEVA UN ALTRO NOME: DRAGONI, ED ERA UN COMPROMESSO TRA LA MOBILITÀ DI QUELLA LEGGERA E L'IMPATTO DI QUELLA PESANTE. MA LA DIFFERENZA DOVE STAVA?

SEMPLICEMENTE NELLE DIMENSIONI DI UOMINI E CAVALLI! I MINGHERLINI CON FISICO DA FANTINO SI BECCAVANO CAVALLINI DA CORSA, MENTRE A CERTI PEZZI D'ERCOLI ERANO RISERVATI DESTRIERI SCHIUMANTI E PODEROSI, CREANDO UN PODEROSO EFFETTO ARIETE A SCAPITO DELLA VELOCITÀ GENERALE.

E NON SAREBBE ANCORA FINITA... È SOLO CHE NON VOGLIO FARVI PERDERE TEMPO CON ALTRE MINUZIE, PERALTRO IMPORTANTI, PER PASSARE DIRETTAMENTE ALLE INFORMAZIONI PRESSANTI.

QUESTO, INNANZITUTTO, È UN GIOCO DA 386, ED OCCUPA SULL'INDISPENSABILE ARDISCO BEN DODICI MEGA. OLTRE A QUESTO ESIGE IL DOS 5 O SUPERIORE E DUE MEGA DI RAM. PER FORTUNA, DOPO TUTTE QUESTE RICHIESTE, SI ACCONTENTA DI UNA SEMPLICE VGA/MCGA, ANCHE PERCHÉ LA SVGA NON È ASSOLUTAMENTE PREVISTA. CILIEGINA SULLA TORTA, IL MOUSE È INDISPENSABILE. MA FATEVI CORAGGIO, AMICI LETTORI: QUESTO È SOLO UN ASSAGGIO DELLE MEGACONFIGURAZIONI CHE SARANNO RICHIESTE IN FUTURO, QUINDI APPRESTATEVI A RIMEDIARE. E, SOPRATTUTTO, RICORDATEVI CHE TALE SPESA È UN INVESTIMENTO PER LA VOSTRA CORRETTA SALUTE MENTALE: COME FAREMMO NOI VIDEOGIOCATORI SENZA MEGAGIOCHI LUSSUREGGIANTI E ZEPPI D'AZIONE?

WILLI

VIA DICENDO. POI CI SONO DIVERSI TIPI DI EQUIPAGGIAMENTO, CHE RIFLETTONO LA QUALITÀ DELLE TRUPPE; LE ARMI DA FUOCO ERANO AD ESEMPIO DI QUATTRO TIPI: FUCILI, MOSCHETTI, CARABINE E PISTOLE. I FUCILI ERANO MIGLIORI DEI MOSCHETTI, COSICCHÉ LE MIGLIORI FANTERIE ERANO EQUIPAGGIATI CON ESSI, MENTRE CARABINE E PISTOLE, ARMI ABBASTANZA SCADENTI, ERANO LASCIATE AI CAVALIERI, CHE PERÒ USAVANO SOPRATTUTTO LE SPADE. PER QUANTO RIGUARDA L'ARTIGLIERIA, I PEZZI ERANO DI DIVERSI CALIBRI, E SI DISTINGUEVANO IN CANNONI OD OBICI. LE DIFFERENZE DI GITTATA NON ERANO SOSTANZIALI, A PARTE PER L'OVVIA REGOLETTA CHE ASSEGNA LA MAGGIOR PORTATA AI CALIBRI SUPERIORI, MA STRATEGICAMENTE ERANO ARMI ASSAI DIVERSE. I CANNONI SERVIVANO PER I TIRI DIRETTI, RENDENDO IMPOSSIBILE SPARARE SENZA UNA LINEA VISIVA APERTA, MENTRE GLI OBICI, CON LA LORO TRAIETTORIA ARCUATA, POTEVANO COLPIRE OLTRE GLI OSTACOLI. NON DOBBIAMO DIMENTICARE A QUESTO PUNTO LE ARMI BIANCHE COME LANCE E BAIONETTE, QUESTE ULTIME AVENDO UN EFFETTO PIÙ CHE ALTRO PSICOLOGICO DOPO UNA TREMEN-

PC

Dobbiamo puntualizzare che questo simulatore non è basato su idee particolarmente nuove. Il sistema di combattimento a sprite, ad esempio, può essere fatto risalire ai lontani tempi di Sword of the Samurai. Detto questo, dobbiamo come al solito encomiare la MicroProse per il realismo che da sempre dona ai suoi prodotti, tanto a livello di ricostruzione quanto a livello di gioco. FOG si rivela interessante e immediato: non c'è praticamente nulla da capire, e le gradazioni di difficoltà aiuteranno ulteriormente i novizi nella difficile scalata verso la perfetta strategia.
Naturalmente è d'obbligo citare anche alcune pecche, la principale riguarda il menu delle azioni. Esso infatti compare praticamente sopra l'unità, ossia in una posizione generalmente scomoda, costringendovi di volta in volta a spostarlo. Possiamo anche dire che lo scorrimento della mappa sia piuttosto grezzo, ma a parte ciò FOG mantiene pienamente le promesse ed è un acquisto raccomandato. In futuro, si spera, la MicroProse dovrebbe rilasciare qualche disco dati o magari un bel creatore di battaglie, staremo a vedere...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA NUOVA PROMOZIONE PER I 10 ANNI C.T.O.

Dai nostri rivenditori la festa continua...

PIEMONTE **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA, 333/4 TORINO - **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEM** VIA SACCHI, 26/B TORINO - **STEREO MARKET** - C.SO PESCHIERA 255/M TORINO - **TV MIRAFIORI** - C.SO UNIONE SOVIETICA, 381 TORINO - **SOFTEL** - VIA NIZZA, 45/F TORINO - **ALEX 2** - VIA TRIPOLI, 179/B TORINO **TEOREMA** - VIA LOSANA, 9 BIELLA (VC) - **HOBBYLAND snc** - VIA BERTODAMO, 1 BIELLA (VC) - **MEGA.LO.MANIA** - VIA GALLILEO FERRARIS, 90 (VC) - **P.C.** - VIS GUASCO, 54 (AL) - **ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.ZZA DON MINZONI, 32 VERBANIA INTRA (NO) - **PENATI** - VIA MATTEI, 49 (S.S. PER VERCELLI) NOVARA - **COMPUTERLAND** - VIA MAZZINI, 30/32 SALUZZO (CN) - **C.P.** - VIA PINEROLO, 88 PIOSSASCO (TO) - **LOMBARDIA** **M.G. SHOP** - VIALE MONYENERO, 12 MILANO - **TC CENTRO MILANO** - LARGO CORSIA DEI SERVI, 2 MILANO - **MORI SISTEMI** - VIA PACE, 8 MEDA (MI) - **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO, 14 MILANO **JOISTICK FUN** - VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO - **BCS** - VIA MONTEGANI, 11 MILANO - **GALIMBERTI** VIA CANONICA (ANG. VIA GIUSTI) MILANO - **NEWEL** - VIA MAC MAHON, 75 MILANO - **RIVOLA** - VIA MAURO MACCHI, 26 MILANO - **T.C. CENTRO MILANO** - LARGO CORSIA DEI SERVI, 11 MILANO - **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO, 37 MILANO - **ATLANTIDE** - VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14 GIUSSAGO (MI) - **BIT 84** - VIA ITALIA, 4 MONZA (MI) - **HYPERGAMES** - VIA MATTEOTTI, 60 A/B LISSONE (MI) **PENATI** - TANGENZIALE OVEST KM 15 TREZZANO S.N. (MI) - **VIDEO LINE** VIA CARCANO, 14 SARONNO (VA) - **MAGIC SCREEN** - VIA MAZZINI, 44/A SONDRIO - **VIDEO SERVICE** - VIA GALLERIA MANZONI, 15 PAVIA - **BUSTO BIT** VIA GAVINANA, 17 BUSTO ARSIZIO (VA) - **MEGASTORE** - C.SO GARIBALDI, 86 LEGNANO (MI) - **ARKE'** - VIA MARSALA, 91 BRUGHERIO (MI) - **B & B** - VIA CADOLINI, 6 GALLARATE (VA) - **COMPUTER DISCOUNT** - CORSO CAVOUR, 62 BRESCIA - **MONDO COMPUTER SRL** CENTRO COMMERCIALE CREMONA 2 VIA ENRICO BERLINGUER GATESCO P.D. CREMONA - **COMPUTER SAS** - GALLERIA FERRI, 7 MANTOVA - **MEGABYTE 4** - VIA P.F. CALVI, 95 MANTOVA - **URKA!!!** - VIA UCCELLI, 2/A SUZZARA MANTOVA - **PC MAINT** - VIA ABBA, 10 MUGGIO (MI) - **MEDIA MARKET SPA** - VIA MAZZA, 50 - C/O CENTRO COMMERCIALE IPER MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) - **MEDIA MARKET SPA** VIA E.FERMI, 1 - C/O CENTRO COMMERCIALE CURNO (BG) **MASTER INFORMATICA** - VIA F.LLI UGONI, 10/F BRESCIA **ACTE SNC** - VIA UGO FOSCOLO, 48 MONZA (MI) - **ACTE SNC** VIA B. CREMAGNANI, 13 VIMERCATE (MI) - **A.S.I. SAS** - VIALE ITALIA, 1 C/O CENTRO COMMERCIALE ROSSI CORSICO (MI) **ARIVIVIS** - P.ZZA 1 MAGGIO, 13 CORSICO (MI) - **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA, 15/G PIACENZA **GALIMBERTI** - VIA NAZ. DEI GIOVI, 28/36 BARLASSINA (MI) **GALIMBERTI** - VIA PASQUALE PAOLI, 47/A COMO **GALIMBERTI** - VIA RISORGIMENTO, 48 CASSINA RIZZARDI (CO) - **GALIMBERTI** - VIA GRANDI (ANG. VIA LAZZARONI) SARONNO (VA) - **HIGH PRESTIGE SNC** - VIA CARDUCCI, 4 PIACENZA - **MULTIMEDIA & SOUND** - VIA CAMPERIO, 3 MONZA (MI) - **MEGABYTE** - VIA ROMA, 61 GRUMELLO (BG) - **PENATI** - VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 CORBETTA (MI) **SENNA** VIA CALCHI, 5 PAVIA - **S.W. COMPUTER SHOP** VIA C. BATTISTI, 42 C/O CENTRO COMMERCIALE MINERVA PAVIA - **MEGABYTE** - VIA CASTELLO, 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) **MEGABYTE** CORSO MAGENTA, 32/B BRESCIA - **ERRE INFORMATICA** - VIA MILANO, 2/G CREMONA **TRIVENETO** **CAPUTO** - VIA SAN MARCO 5193 VENEZIA - **TERMINAL SYSTEM** - VIALE TRICESIMO, 181/B UDINE **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO, 22/A BOLZANO **MICHIELI** V.LE PALMANOVA, 215/217 UDINE **TOPWARE INFORMATICA** - VIA BRENNERO, 320 TRENTO **COMPUCENTER** - VIA DEL LAVORO, 44 BUSSOLENGO (VR) - **SIDE** - V.LE TRIGESIMO, 165 TRAVAGNACCO (UD) **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** - VIA PASCOLI, 4 TRIESTE **COMPUTER SHOP** - VIA PAOLO RETI, 6 TRIESTE **D.I. COMPUTER WORLD SNC** - VIALE XX SETTEMBRE, 25 TRIESTE - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO, 4 TRIESTE - **AL RISPARMIO SRL** - V.LE DEL LAVORO, 18 INT. 8/9 ROVERC. ROVERETO (TN) - **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR, 5/A VERONA - **COMPUTER POINT SNC** - VIA DE GASPERI BUSSOLENGO (VR) - **COMPUTER SACE** - VIA VENEZIA, 61 CENTRO GIOTTO PADOVA - **COMPUTER SACE** - VIA CARDUCCI, 26 PADOVA - **MUSIC CENTER SNC** VIA BOLZANO, 39 TRENTO - **SARTORELLO** VIA DUCA D'AOSTA, 4 CEGGIA (VE) - **SARTORELLO** VIA VENEZIA, 8 PORTOGRUARO (VE) - **SME** VIA CONEGLIANO, 59 SUSEGANA (TV) - **SME** VIA UDINE, 28 ZOPPOLA (PN) - **SME** - VIA TORINO, 101 MESTRE (VE) - **SME** - VIA ORSATO, 5 MARGHERA (VE) **TECNOCITY** - VIA VALPOSINA, 55 THIENE (VI) - **UP TO DATE** - VIA VITTORIO VENETO, 43 BELLUNO. **EMILIA - ROMAGNA** **BOLOGNA INFORMATICA** - V.LE LENIN, 45/B BOLOGNA - **C.V.M. SRL COMPUTER DISCOUNT** - VIA F.ZANARDI, 14/D BOLOGNA - **EURO ELETTRICA SRL** - VIA C.RANZANI 13/2 BOLOGNA - **HI-FI ALTA FEDELTA' IMOLA SRL** - VIA CAVOUR, 16 IMOLA (BO) - **VIDEOTECNICA** - VIA MAZZINI, 170 BOLOGNA - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA G. ERCOLANI, 3 BOLOGNA - **ECS COMPUTER** - VIA CASARINI, 3/C BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** VIA MURRI, 73/75 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO, 30/2 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA LOMBARDI, 43 BOLOGNA - **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA INDIPENDENZA, 66 BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI, 28/C BOLOGNA - **R.C. TELECOMUNICAZIONI SAS** - VIA CARDINAL G.DE ALBORNOZ, 10/B BOLOGNA - **COMPUTER HOUSE SAS** - V.LE TRIPOLI, 193/D RIMINI - **EASY COMPUTER SOFTWARE SRL** VIA PASCOLI, 37/A RIMINI - **HOME & PERSONAL COMPUTER** - P.ZZA MELOZZO, 1 FORLI' - **NOVA COMPUTER** - VIA ISOTTA, 27 CATTOLICA (FO) - **SUPER-BIT** - V.LE BOLOGNESI , 37 FORLI' - **SANMARINO INFORMATICA** - VIA C. CANTU', 16 DOGANA REPUBBLICA SAN MARINO - **ARGNANI SAS** - P.ZZA DELLA LIBERTA', 5/A FAENZA (RA) - **COMPUTER HOUSE SNC** - VIA TRIESTE, 134 RAVENNA - **ELECTRON INFORMATICA SNC** - VIA FRATELLI CORTESI, 19/2 LUGO (RA) - **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR, 74 RAVENNA - **RED & BLACK COMPUTER** - VIA MONTE SABOTINO 1/E CARPI (MO) - **BLUE SNC** VIA S. LEONARDO 69/A CENTRO TORRI PARMA - **ZANICHELLI** - VIA E. CASA, 6 PARMA - **BIANCHINI STEFANO -COMPUTER HOUSE** - V.LE STORCHI, 34 MODENA - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - STRADA MORANE, 500/16 MODENA **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE EUROPA, 19 CESENA - **COMPUTERLINE SRL** VIA S.ROCCO, 10/C REGGIO EMILIA - **INFOMASTER** - VIA EMILIA, 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) - **L'ALTRO MONDO** - VIA G. DAVOLI, 5/B REGGIO EMILIA - **MEDIA MARKET SPA** - P.ZZA C.COLOMBO, 3 C/O CENTRO COMMERCIALE ROMAGNA CENTER SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) - **VIDEO HOUSE** - V.LE OLIMPIA, 14/A REGGIO EMILIA **LIGURIA** **ABM COMPUTER** - P.ZZA DE FERRARI, 2/R GENOVA - **TEKNOS** - P.ZZA BIANCHI, 9 IMPERIA **TOSCANA** **AZIMUT SNC** - VIA DELLA CUPOLA, 86 FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** - V. BRONZINO, 36 FIRENZE - **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - V.LE DON MINZONI, 31/A FIRENZE - **BELLANTI** - LARGO PALESTRINA, 35 SCANDICCI (FI) - **COMPUTER UNIONE** - VIA VILLA DEMIDOF, 85 FIRENZE - **WAR GAMES** - VIA RAFFAELLO SANZIO, 126 EMPOLI (FI) - **NEW COMPUTER SERVICE SAS** - VIA DEGLI ALFANI, 2/R FIRENZE - **PUNTO SOFT DI SPATARO** - VIA TORCICODA, 1/R FIRENZE - **COMPUTER SERVICE DI BAIOCCHI** - VIA DELL' UNIONE, 7 GROSSETO - **TECNINOVAS COMP.** - P.ZZA GUERRAZZI 19/21 PISA - **FLOPPY** - VIA SILVESTRI, 15 PRATO - **MULTIDEIT SRL** - P.ZZA RISORGIMENTO 10 AREZZO - **FUTURA 2** - VIA L. CAMBINI, 17 LIVORNO - **ORION COMPUTER** - VIA MARCONI, 40 PIETRASANTA (LU) - **COMPUTERSPACE** - V. CATERATTE, 128 CINQUALE (MS) - **ETA BETA** - VIA S. FRANCESCO, 30 LIVORNO - **VUEMME ELETTR.** - VIA CASINI, 43 CHIANCIANO TERME - **IL COMPUTER DI VECOLI** - VIA COLOMBO, 216 LIDO DI CAMAIORE - **BROGI RENATO** - VIA CAMMOLIA 20/22 SIENA - **COMPUTERMANIA** - VIA DELLA REPUBBLICA, 123 POGGIBONSI (SI) - **PUNTO ROSSO DI PINSAFERRI** VIA BARONTINI, 28 PIOMBINO - **VIDEOMOVIE** - VIA GARIBALDI, 17 SIENA **UMBRIA** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** VIA MARIO ANGELONI, 68 PERUGIA - **MIGLIORATI** - VIA ERCOLANO 3/10 PERUGIA - **CM SOFTWARE** - VIA BERTOLOTTI, 20 TERNI - **TECNO UFFICIO** - PORTA S. ANGELO 18 TERNI - **ETA BETA** - PIAZZA SAN DOMENICO FOLIGNO - **ETA BETA** - VIA CACCIATORI DELLE ALPI SPOLETO - **LAZIO** **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA, 71 ROMA - **CD ROMA** - VIA ANASTASIO II, 328 ROMA - **COMPUTER SHOP DI SAVARESE** VIA DELLA MELORIA, 19 ROMA - **M. ELECTRONIC SRL** C/O CENTRO COMMERCIALE I GRANAI - VIA NUVOLARI 2° PIANO BOX C-206 ROMA - **TAKE AWAY DI MAGGIONE** - VIA TRIPOLITANIA, 164 ROMA - **AUDIO CAR SRL** - VIA LIVORNO, 68 LADISPOLI (ROMA) - **COMPUTER LAND BY AGE** - VIA DI TORRE MORENA, 48/B/C MORENA (ROMA) - **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI, 99 CIAMPINO (ROMA) - **KEY BIT ELETTRONICA DI MINETTI** - VIA CIALDINI, 8/10 LATINA - **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE, 3 CIVITAVECCHIA (ROMA) **S.A.M.** - VIA S. PIETRO, 43 VELLETRI - **ENERGIA 2000** - VIA DELL'IRTO, 30 SERMONETA (LT) **MARCHE** **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** VIA DE GASPERI, 78 ANCONA - **HALLEY INFORMATICA SNC** - VIA CIRCONVALLAZIONE, 131 MATELICA (MC) - **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 PESARO **ABRUZZO/MOLISE** **COPUTER EXE** - VIA TRIESTE, 58 AVEZZANO (AQ) - **COMPUTER SHOP** - VIA MARIO BIANCO, 6/8 LANCIANO (CH) - **CHIP COMPUTER** - VIA MILANO 76/6 PESCARA - **MARCHESANI NICOLA** - C.SO MAZZINI, 91 VASTO (CH) **PUGLIA** **COMPURER POINT** - VIA G. PETRONI, 35 CD BARI - **OMNIA COMPUTER DISCOUNT** - VIA B. MASCARELLA, 31/33 LECCE - **PROGETTI INFORMATICI** - V.LE MAGNA GRECIA, 108/B TARANTO - **INFOPROGRAM** - VIA ISONZO, 4/A BRINDISI **SICILIA** **BASIC SAS** - VIA SAMMARTINO, 32 PALERMO - **HOME COMPUTER DI FORCELLA** - VIALE DELLE ALPI, 50 C/D/E PALERMO - **F.C.F SPA** - VIA LEONARDO DA VINCI 254 PALERMO - **IL NANO VERDE DI VALENTI** - VIA BENTI VEGNA, 65 PALERMO - **CENTRO RIP. COMPUTER** - VIA SIBILLA, 40 MARSALA (TP) - **AZETA** - VIA CANFORA, 140 CATANIA - **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI, 40 RAGUSA - **COMPUTER TIME** - VIA FILISTO, 39 SIRACUSA - **COMPUTER TIME DI S. FILIPPO** - VIA GARIBALDI, 116 FLORIDIA (SR) - **IBH SRL INFORMATION SYSTEM** - VIA XXIV MAGGIO, 41/43 MESSINA - **INFORMATICA ETNEA DI TORRISI** - VIA SCAFITTA, 2 MASCALUCIA CATANIA - **MELCHI SRL** - VIA BONANNO, 19/A SIRACUSA - **PAM UFFICIO SRL** - VIA S. MARTA, 272 MESSINA - **ROBOTICA DI SANTI** - P.ZZA S. CUORE, 16 MILAZZO **SARDEGNA** **ATHENA SRL** - VIA CARLO FELICE, 12 SASSARI - **FOLLIE SDF** VI

Alcuni titoli in offerta

MARIO ANDRETTI
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
BATTLECHESS 4000
CAR & DRIVER
CASTLES
CREEPERS
DAUGHTER OF SERPENTS
GLOBAL EFFECT
HARPOON
HEROES OF THE 357th
INDIANA JONES ACTION
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
LOOM
LORDS OF THE RINGS II
MARIO ON TYPING
PANZER BATTLES
POPULOUS II
POWERMONGER
ROME
XENOBOOTS
YEAGER AIR COMBAT

(Fino ad esaurimento scorte)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O. 1983-1993

C.T.O. COMPIE 10 ANNI

e ti offre la
Strabiliante
promozione dell'Estate

TUTTO
29.900
39.900

QUESTI SONO I PREZZI CHE TROVERETE NELL'ESPOSITORE C.T.O.

DAL 1 LUGLIO
AL 30 SETTEMBRE '93

SMAU

PAD. 20
STAND F 20
30 settembre
4 ottobre 1993
MILANO

CTO s.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel. 051/753133
Fax 051/753418

CTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NICKY 2

Vi sentite per caso dei novelli Dr Livingstone, ma non avete mai avuto l'occasione di mettere il naso fuori dalla vostra polverosa metropoli... Oppure avete sempre desiderato degli spazi nuovi ed incontaminati da esplorare, ma il cortile della villetta non risponde alle aspettative? La Microids ha pensato a voi...

E' INCREDIBILE. DA QUALCHE MESE A QUESTA PARTE MI CHIEDO QUANTI PLATFORM GAME SIANO USCITI PER AMIGA. SE NON AVESSE LA TASTIERA E NON MI SERVISSE PREVALENTEMENTE A SCRIVERE TESTI, IMPAGINARLI, STAMPARLI E VIA DICENDO, PROBABILMENTE INIZIEREI A CREDERE DI TROVARMI DI FRONTE A UN MEGADRIVE, E NON A UN AMIGA 1200. INSOMMA, PERDONATEMI LA DIGRESSIONE SIMIL-COMMENTO CHE TRADIZIONALMENTE STA ALLA FINE DELLA RECENSIONE (SONO IL REDATTORE RIBELLE, VE LO RICORDATE?), MA FATTI I DOVUTI CALCOLI, QUANTI TITOLI DI QUESTO TIPO CI SONO IN GIRO? PROBABILMENTE È IL FILONE CHE ATTUALMENTE "TIRA" DI PIÙ, MA SE DEVO ESSERE SINCERO DOPO SUPERFROG, BEAVERS, MORPH, ZOOL, ARABIAN NIGHTS, CREATURES, I VECCHI MA SEMPRE VERDI ROLLING RONNIE E ROBOCOD, INIZIO AD AVERNE A SUFFICIENZA. COSA DIAVOLO AVRÀ MAI SPINTO LA MICROIDS A SFIDARE TANTA CONCORRENZA? LA RISPOSTA PIÙ IMMEDIATA SEMBRA ESSERE UN'ACCANITA CONVINZIONE CHE IL PROPRIO PORTABANDIERA SIA IN GRADO DI FARSI VALERE IN UN CAMPO DI BATTAGLIA ORMAI COSÌ AFFOLLATO, E FORSE CI HA VISTO GIUSTO.

BENE, A QUESTO PUNTO MI PARE CHIARO CHE LA DIGRESSIONE DEBBA FINIRE, ANCHE PERCHÉ POI RESTA UN COMMENTO DA RIEMPIRE, E VA BENE ESSERE RIBELLI, MA METTERSI CONTRO UNA TRADIZIONE COSÌ CONSOLIDATA E, SOPRATTUTTO, CONTRO UN CAPOREDATTORE CHE POI POTREBBE FARMI TANTO, MA TANTO MALE, NON SEMBRA PROPRIO ESSERE UNA BUONA IDEA. LARGO DUNQUE ALLA TRAMA, CHE SI PROFILA COME LA PIÙ ORIGINALE DEL SECOLO.

DOPO AVER LIBERATO IL SUO MONDO DA NON RICORDO PIÙ QUALE TERRIFICANTE INSIDIA NEL PRIMO EPISODIO DELLA SERIE, NICKY BOOM HA RECENTEMENTE TROVATO UNA NUOVA INSIDIA CONTRO LA QUALE DESTREGGIARSI. INFATTI, IL BUON VECCHIO NICKY

(CHE DALLA CONFEZIONE RICORDA IMMEDIATAMENTE QUEI TERRIBILI MOCCIOSI FLACCIDI, PAFFUTELLI, E ROMPISCATOLE CHE QUI IN REDAZIONE GODONO DI UN INDICE DI GRADIMENTO MOLTO VICINO ALLO ZERO ASSOLUTO), È IL TIPICO SECCHIONCELLO TANTO CARO ALLE MAESTRINE DELLE ELEMENTARI E TANTO ODIATO DA CHI INVECE SI È SEMPRE ASSESTATO SU UNA DIGNITOSA SUFFICIENZA IN TUTTE LE MATERIE (EDUCAZIONE FISICA E RELIGIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSE), E PROPRIO A CAUSA DI QUESTA SUA PECULIARITÀ, È RIMASTO VITTIMA DI UN SORTILEGIO. SI DÀ INFATTI IL CASO CHE UN SUO COMPAGNO DI CLASSE SIA IL

MENTE NON AVRETE LETTO, E PER TANTO VI INVITO CALOROSAMENTE A FARLO), CHE NON PER NIENTE FACEVA RIFERIMENTO A LIVINGSTONE E ALLE SUE ESPLORAZIONI:

FIGLIO DELL'AMLETICO MAGO DI VESPOLATE, UN ESPERTO IN TAROCCHI E POZIONI TAROCCATE (SOPRATTUTTO DELLE SECONDE), MA DOTATO DI UN'INCREDIBILE MAESTRIA NEL FARE LO JETTATORE. COSTUI, VOLENDO TRASFERIRE UN PO' DELL'INTELLIGENZA DEL "SIMPATICO" NICKY NEL CERVELLO DEL DEBOSCIATO FIGLIUOLO, HA COMBINATO IL SOLITO CASINO SPAZIO-MISTICO-TEMPORALE SENZA IL QUALE NESSUNA TRAMA DI NESSUN VIDEOGIOCO POTREBBE ESISTERE, CON IL SOLO EFFETTO DI SPARPAGLIARE PER TUTTA LA BOSCAGLIA I GIOCATTOLI DEL NOSTRO EROE (RICORDO A TALE PROPOSITO CHE QUEST'ULTIMO È, GUARDACASO, NICKY, ANCHE SE IO AVREI PREFERITO MANOVRARE IL MAGO), E DI TRASFORMARE TUTTI I PACIFICI ABITANTI DEL LUOGO IN TERRIBILI SERVITORI DELLE FORZE DEL MALE.

INUTILE DIRE CHE L'UNICO SOPRAVISSUTO A QUESTO SORTILEGIO È PROPRIO IL SEMPRE-PIÙ-ANTIPATICO NICKY, E CHE PROPRIO COSTUI SARÀ LA STAR DEL VIDEOGIOCO IVI RECENSITO.

NICKY POTRÀ ESSERE MANOVRATO UN PO' IN TUTTE LE DIREZIONI, SEMPRE CHE NON VI SIA ALCUN OSTACOLO A FERMARE IL SUO INCEDERE, E DOVRÀ CERCARE BALZELLANDO A DESTRA E A MANCA TUTTE LE CHIAVI PER APRIRE LE PORTE CHE SEPARANO LE CENTINAIA DI CUNICOLI E PASSAGGI SEGRETI CHE COMPONGONO OGNUNO DEI SEI LIVELLI DEL GIOCO (UN ALTRO "CHE" E MI AMMAZZATE, SCUSATEMI...). E QUI ENTRA IMPLICITAMENTE IN SCENA IL SENSO DEL CAPPELLO INTRODUTTIVO (CHE SICURA-

QUESTO PLATFORM GAME È SEMPLICEMENTE SCONFINATO! A DIRE IL VERO OGNI LIVELLO NON È CHE SIA POI COSÌ VASTO, MA È PROPRIO LA STRUTTURA DEL MEDESIMO CHE VI FARÀ IMPAZZIRE: OVUNQUE ANDIATE CI SONO ROCCE DA RIMUOVERE, SCALE NASCOSTE DA SCOPRIRE, PORTE CHE SI APRONO SOLO IN UNA DETERMINATA MANIERA, POZZE INVALICABILI, SENZA INFINE CONTARE GLI IMMANCABILI NEMICI (SPARANO) E LA MIRIADE DI

OGGETTI DIVERSI CHE POTRETE RACCOGLIERE SUL VOSTRO CAMMINO. IL TUTTO PRESENTA EFFETTI POSITIVI E NEGATIVI (VEDI COMMENTO), MA AVRETE MODO DI APPREZZARE I PRIMI E SACRAMENTARE DIETRO AI SECONDI SOLO GIOCANDO (A VOLTE NON È SEMPLICE FARE IL PROPRIO LAVORO, VI SIETE MAI TROVATI A DOVER DESCRIVERE UNA COSA INCREDIBILMENTE SEMPLICE DA FARE, MA TERRIBILMENTE MICRAGNOSA DA SPIEGARE? LA STRUTTURA DI QUESTO PLATFORM A VOLTE È PROPRIO COSÌ). CREDETEMI, TROVARE LA FATIDICA PAROLA "EXIT" NON È POI COSÌ IMMEDIATO. TRA L'ALTRO IL MANUALE NON CI VIENE IN AIUTO, VUOI PERCHÉ MANCA L'ITALIANO, VUOI PERCHÉ ANCHE LA SEZIONE IN INGLESE

REVIEW

NON È PARTICOLARMENTE PRODIGA IN SPIEGAZIONI, PER FORTUNA CI SONO LE PASSWORD, CHE CI PERMETTONO DI SKIPPARE I LIVELLI GIÀ "RISOLTI"... BENE, VEDO CHE A QUESTO PUNTO LE MIE CONSIDERAZIONI INIZIANO A TRASCENDERE L'OBIETTIVITÀ TIPICA DI UNA TRAMA PER APPRODARE A ELUCUBRAZIONI PIÙ SQUISITAMENTE SOGGETTIVE, PERTANTO LEGGETEVI IL COMMENTO, E BUONANOTTE AI SUONATORI.

PAOLO BESSER

AMIGA

Questo gioco sembra un platform, ma in realtà è un puzzle-game! Intendiamoci, la cosa non è che mi dispiaccia, infatti ho sempre amato scervellarmi a lungo ed in lungo per i livelli dei giochi, alla ricerca di questo o di quell'altro oggetto, ma qui si esagera un pochettino.

Nicky 2 vi lascia sicuramente una grande libertà di azione, permettendovi di trovare quasi sempre una via d'uscita anche in quelle situazioni che a primo visto possono sembrare delle trappole, e quindi l'unico consiglio che si può dare al giocatore è di non demordere mai... Una via di scampo c'è sempre, o quasi, dato che una volta sono rimasto intrappolato.

Ciò che non mi è piaciuto, però, è l'ubicazione degli oggetti: alcuni rappresentano un effettivo enigma con percorso-soluzione annesso, altri (soprattutto i bonus) sembrano messi lì a casaccio. La giocabilità, poi, è frustrata da due fattori: la persistente sensazione di girare a vuoto senza uno meta precisa (costava tanto mettere una mappicina in scala 1:10000 che indicasse almeno in quale zona si trovasse l'uscita?), e la scarsa capacità del nostro personaggio di "fare presa" sulle piattaforme: cadere è infatti semplicissimo, e se non beccate il pixel giusto vi dovete rifare tre chilometri di strada.

Per il resto, non c'è proprio nulla di cui dovrei lamentarmi: Nicky Boom 2 è da un punto di vista grafico piuttosto valido, fa un uso pulito e simpatico dei colori, e tir pir gli sprite sono tutti molto carini, nel complesso meno convincenti le animazioni. Il sonoro merita invece il mio plauso: pur non contenendo dei moduli musicali eccessivamente complessi e pieni di effetti speciali, le colonne che accompagnano il giocatore lungo il suo scorrazzare non diventano mai noiose o ripetitive, sono anzi un buon incentivo ad andare avanti. Qua e là potrete inoltre sentire Nicky esternare qualche commentino digitalizzato: nulla di particolarmente innovativo, ma rende l'omuncolo molto più simpatico.

Si poteva fare decisamente meglio, questo è vero, ma se possedete già tutti gli altri platform per Amiga e ne volete un altro, eccolo qua tutto per voi. Al contrario, se siete tra quelli che dicono "Ho Arabian Nights e mi sento realizzato", lasciatelo pure sullo scaffale del negoziante: pur essendo a mio avviso bellino, non è un acquisto indispensabile.

TECNICA 79
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SOFTWARE PC - AMIGA

SOFTWARE PC

50 GREAT GAMES	L.	49.900
ATAC - MICROPROSE	L.	69.900
B17 FLYNG FORTRESS	L.	69.900
BASKET MASTER	L.	19.900
BATTLETECH	L.	39.900
BLACK JACK	L.	19.900
BLIZTZRIEG	L.	29.900
BOULDER DASH COSTRUC. KIT	L.	19.900
CLUB CASINO'	L.	19.900
COVERGIRL STRIP POKER	L.	49.900
D. GENERATION	L.	49.900
DAVID LEADBETTER GOLF	L.	69.900
DELUXE STRIP POKER 2	L.	29.900
DIE HARD 2	L.	29.900
FAIRY TALES	L.	29.900
GAME OVER 2	L.	19.900
GFL GOLF	L.	19.900
INTERNATIONAL KARATE	L.	19.900
KING QUEST IV	L.	39.900
LIVING DIGSAWS	L.	29.900
MANTIS	L.	59.900
MAYA	L.	19.900
MOONSTONE	L.	39.900
RAILROAD TYCOON	L.	59.900
REX NEBULAR	L.	59.900
ROBOCOP 3	L.	59.900
SATAN	L.	29.900
SILENT SERVICE 2	L.	59.900
SPECIAL FORCES	L.	59.900
SPOT	L.	19.900
SUPER TETRIS	L.	49.900
SWEET LARRY III	L.	39.900
TIME QUEST	L.	39.900
TOWER OF FEAR	L.	29.900
TV SPORT BOXING	L.	49.900
WINTER CHALLENGER	L.	49.900
WORDTRIS	L.	59.900
WORD TENNIS	L.	59.900
ZOOL	L.	69.900
ZYCONIX	L.	29.900

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA.
SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

SOFTWARE AMIGA

BAD COMPANY	L.	19.900
BATTLE SHIP	L.	19.000
BEYOND THE ICE PALACE	L.	9.000
BIG RUN	L.	29.900
BONANZA BROS	L.	29.900
CENTERFOLD SQUARE STRIP	L.	19.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	L.	19.900
COLOSSUS CHESS X	L.	39.900
COVER GIRL STRIP POKER	L.	49.900
DAILY DOUBLE HORSE RAC.	L.	29.900
DEFENDER OF THE CROWN	L.	19.900
DELUXE STRIP POKER 2	L.	39.900
DIE HARD 2	L.	29.900
DUGGER	L.	19.900
FACE OFF (ICE HOCKEY)	L.	29.900
FOOTBALL MANAG.+EXP.KIT	L.	29.900
GLOC R360 (AIRBATTLE)	L.	19.900
GRAND PRIX MICROPROSE	L.	69.900
HAMMER BOY	L.	19.900
INT. CHAMP. ATHLETICS	L.	19.900
INTERNATIONAL HOCKEY	L.	19.900
KICK OFF + EXTRA TIME	L.	19.900
KING QUEST 4	L.	39.900
MAYA	L.	19.900
MEGA PHOENIX	L.	19.900
MERCENARY	L.	19.900
NARC	L.	29.900
PACLAND	L.	19.900
PAPER BOY 2	L.	19.900
PREDATOR 2	L.	19.900
PRINCE OF PERSIA	L.	19.900
RADIO CONTROLLED RACER	L.	19.900
RAILROAD TYCON	L.	59.900
SHINOBI	L.	19.900
SILENT SERVICE 2	L.	59.900
SILKWORM	L.	29.900
SPACE HARRIER 2	L.	19.900
SPECIAL FORCES	L.	59.900
STAR BLAZE	L.	9.900
STARRAY	L.	19.900
STEVE DAVIS	L.	19.900
STRIP POKER + DATA DISK	L.	29.900
STRYX	L.	19.900
STUNT RUNNER	L.	19.900
SUPER TETRIS	L.	49.900
THE 7 GATES OF JAMBALA	L.	19.900
TOOBIN	L.	19.900
TURBO 1000 cc (MOTO)	L.	19.900
WEB OF TERROR	L.	29.900
WILD STREETS	L.	19.900
WIND SURF WILLIE	L.	19.900
XENON	L.	19.900
ZOOL (AMIGA 1200)	L.	49.900
ZORK 1	L.	9.900

MENZIONA LA RIVISTA TGM AL MOMENTO DELL'ACQUISTO, RICEVERAI UN SIMPATICO OMAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMODORE

AMIGA 600 + Joy + Giochi	420.000
AMIGA 1200	630.000
Monitor colore 1084 S	337.000

Consolle

SUPER NINTENDO PAL	248.000
MEGA DRIVE GENESIS	210.000

Disponibile ogni tipo di accessorio e Joystick !!!

Creative Labs

Soundblaster Pro 2 Deluxe	210.000
Soundblaster Pro 16 Asp	379.000
Video Blaster	463.000
CD Rom kit a partire da	699.000

INCLUDONO IN OMAGGIO
SB PRO 2 - CD ROM - CASSE - 10 CD

CD Rom

CD Rom interno Compatibile Photo CD	410.000
Software su CD Kodak	110.000
CD Rom esterno parall.	650.000
CD Rom esterno parall. + Corel Draw 3.0 Italiano	850.000

Giochi

Disponibili titoli per
PC - AMIGA - SUPERNINTENDO -
MEGA DRIVE - GAME BOY - C 64

OFFERTA: SCONTO 15%
PER L'ACQUISTO DI TRE GIOCHI

PC Local Bus

PC 486 DX 33 Cache 128
predisposto Overdrive 586 Local Bus
Scheda SVGA Local Bus Esp. 2Mb
1280 x 1024 - HD 120 Mb -
Controller per HD Local Bus
+ DOS 6.0 + Windows 3.1
lire 2.900.000

Stampanti

Epson Stylus	672.000
HP 510	672.000
HP Laser 4L	1.345.000
Seikosha SP 1900 9 aghi	315.000
Seikosha SL 90 24 aghi	463.000
Seikosha SP 95 col. 24 aghi	547.000

Seconda mano

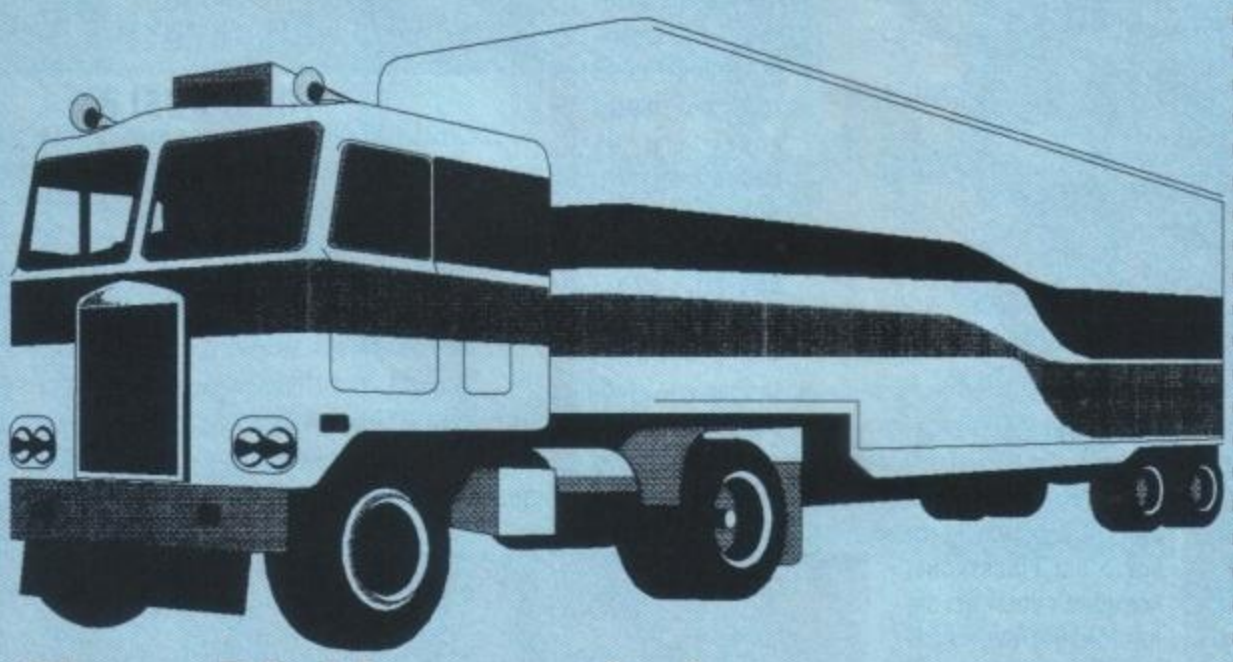
Stampante Laser Thosiba
Page 6 - Emulazione HP e IBM Pro
6 pagine al minuto 800.000

1084 S + Amiga 600 HD 40 (Nuova) 840.000

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori
Tutti i prezzi sono IVA esclusa (19%) e sono validi fino ad esaurimento scorte

Lu.Men. LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

Fra tanti distributori



Scegli il servizio Fermati in Db_Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 - Fax.0332.767244
BBS 0332.767277 - **VOXonFAX** 0332.767360

- Distribuzione Nazionale Hardware Amiga e Tv-Games
- Velocità e precisione Prezzi competitivi
- Competenza e correttezza
- Servizio Novità settimanale
- Disponibilità magazzino in tempo reale
- Nessun vincolo di quantità
- Promozioni e Offerte Speciali
- Centro assistenza - riparazioni

Servizio informazioni automatico: VOXonFAX

Si ricercano Agenti per zone libere

SMAU 93 SMAU 93 SMAU 93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD per PC

BLADE of DESTINY

Vi è una terra al di là delle Montagne della Spada di Ferro, dove le colline si estendono, verdeggianti, senza posa, come un mare sferzato dal vento, dove le lande sono disseminate di città e villaggi, è la Terra di Arkania, e dove si estende il Middle Reich. Ma la pace e la tranquillità sono turbate da gruppi di cercatori di fama e avventura, spronati dai più disparati interessi a ritrovare la Lama del Destino...

MMMMH. CHE DIRE?

PROVIAMO AD ANDARE CON ORDINE. QUANDO SI È PRESENTATA LA POSSIBILITÀ DI DARE UN'OCCHIATA A QUESTO GDR (PERCHÉ CHIARAMENTE DI GIOCO DI RUOLO SI TRATTA), ERO MOLTO INTERESSATO ALLA COSA. ERO CURIOSO DI VEDERE QUALI SENSAZIONI AVREBBE SUSCITATO IN ME UNA AMBIENTAZIONE COSÌ RICCA DI INFORMAZIONI E BACKGROUND, COME È QUELLA DI REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY (AMBIENTAZIONE A CUI È STATA DEDICATA UNA DOZZINA ABBONDANTE DI PAGINE DEL MANUALE, PERALTRO ESTREMAMENTE FITTO E ZEPPO DI ISTRUZIONI E DELUCIDAZIONI ASSORTITE). QUINDI INSTALLAZIONE, SGUARDO A VOLO RADENTE DEL MANUALE E VIA CON IL GIOCO.

PRIMA DI TUTTO LA SCELTA SE SETTARE LA PARTITA SU "PRINCIPIANTE" O "AVANZATO"; OLTRE ALLA CHIARA DISTINZIONE SUL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DI CUI SARÀ INTRISA LA PARTITA: SCEGLIERE LA PRIMA OPZIONE PERMETTE DI GIOCARE SUBITO CON UN GRUPPO DI PERSONAGGI PREGENERATI, MENTRE LA SECONDA FA SÌ CHE CI SI POSSA COSTRUIRE IL PARTY COME MEGLIO SI DESIDERI, ATTRIBUENDO PUNTEGGI, SESSO, E CARATTERISTICHE AI VARI PROTAGONISTI. HO PROVATO QUEST'ULTIMA OPZIONE, MA MI SONO FERMATO AL PRIMO PERSONAGGIO. IL PROCEDIMENTO È INFATTI PARECCHIO PROLISSO, CON SCELTA SU SCELTA DEI CARATTERI DEL PERSONAGGIO, DELLE SUE ABILITÀ PRIMARIE, MA NULLA CHE POSSA REALMENTE CARATTERIZZARLO, E NULLA RIGUARDO A COME EVENTUALMENTE EQUIPAGGIARE I PROPRI EROI, SCEGLIENDO LORO ARMI, ARMATURE, OGGETTI VARI E INCANTESIMI (TUTTI RIGOROSAMENTE FORNITI DAL SISTEMA DI GIOCO INDIPENDENTEMENTE DAI GUSTI DI CHI IMPUGNA IL MOUSE). L'EDITOR È INVECE INTERESSANTE SOTTO IL PUNTO DI VISTA DELLA CREAZIONE DEL GRUPPO, ESSENDO POSSIBILE SCEGLIERE TRA UNA FOLTA SCHIERA DI ARCHETIPI (LE CLASSI DEI PERSONAGGI), DAL GUERRIERO AL CACCIATORE, DAL MAGO AL DRUIDO, DAL MENESTRELLO AL LADRO, STREGONI O TRE DIVERSE SPECIE DI ELFI; MA CON QUESTA LE NOTE POSITIVE FINISCONO.

IL GRUPPO FORNITO CON LA VERSIONE "PRINCIPIANTE" RISPONDE AI CANONI DEI GDR FANTASY PIÙ STANDARDIZZATI: OSSIA VARIETÀ ED EQUILIBRIO. QUINDI AVREMO IL NANO ROBUSTO MA LENTO, L'ELFA SILVANA AGILE MA DEBOLE, IL MAGO CON MOLTI INCANTESIMI MA POCHI REALMENTE FORTI, E COSÌ VIA.

LO SCHERMO È DIVISO IN QUATTRO PARTI, CON UNA GROSSA FINESTRA CENTRALE SULLA QUALE APPARE LA RAPPRESENTAZIONE IN SOGGETTIVA DELLA ZONA CHE STATE VISITANDO, COSI COME IL PUNTATORE PER MUOVERSI, E UNA BUSSOLA. DI VOLTA IN VOLTA IN QUESTO RIQUADRO APPARIRANNO FINESTRE DI COMUNICAZIONE ALL'INTERNO DELLE QUALI SARANNO RIPORTATE LE INFORMAZIONI DEL CASO (DEL TIPO "SULLA PORTA C'È UN SEGNO CHE DICE: SONO USCITO ENTRI COMUNQUE?"), O GLI EVENTUALI DIALOGHI CON I VARI PNG INCONTRATI DI VOLTA IN VOLTA. QUESTO FINESTRONE PRINCIPALE (CIRCA DUE TERZI DELLO SCHERMO) DIVERRÀ ANCHE LA MAPPA GEOGRAFICA DI ARKANIA, CON RELATIVA INDICAZIONE DEL VOSTRO PERCORSO TRA UNA CITTÀ E L'ALTRA. AL DI SOTTO DEL FINESTRONE, APPAIONO I VOLTI DEI SEI PERSONAGGI DEL GRUPPO, SORMONTATI DA UNO SPAZIO NEL QUALE APPARIRANNO I MESSAGGI RELATIVI ALLO STATUS O ALLE AZIONI INTRAPRESE DAGLI STESSI. INFINE SULLA DESTRA TROVIAMO UN AMPIO SPAZIO DISSEMINATO DI VARIE ICONE, LA CUI NATURA E NUMERO MUTERANNO A SECONDA DELLA SITUAZIONE, E TRAMITE LE QUALI SARÀ POSSIBILE FAR INTRAPRENDERE AI PERSONAGGI VARIE AZIONI CHE ANDRANNO DAL LANCIO DI INCANTESIMI ALL'ASSEGNAZIONE DEI TURNI DI GUARDIA, DALL'ACCAMPARSI A DIVIDERE IN DUE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

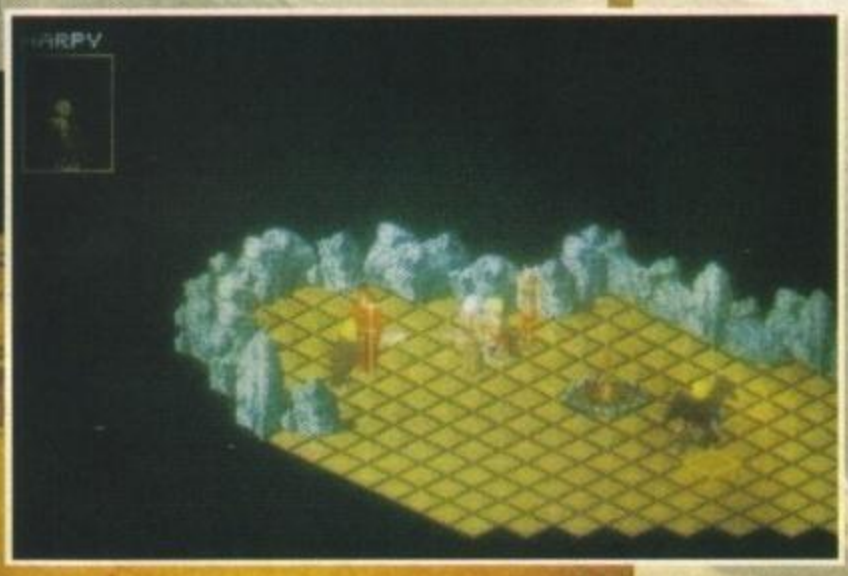
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PARTI IL GRUPPO, FINO A CURARE I FERITI E CONTRATTARE.
A QUESTO PUNTO POSSIAMO GIÀ INSERIRE LA PRIMA DELLE NOTE NEGATIVE.
NON APPENA SI INIZIA A GIOCARE (LO SCOPO NON È ALTRO CHE UNA NUOVA EDIZIONE DI "QUEST", CON OBBIETTIVO LA FAMIGERATA LAMA DEL DESTINO) APPARE UN'AMENA E TRANQUILLA CITTADINA COSTITUITA DA EDIFICI DI UN SOLO PIANO CON TETTI PIATTI, FATTI DI MATTONI, E PORTE DI LEGNO. LE STRADE SEMBRANO DESERTE ANCHE SE LEGGERETE IL CONTRARIO (NELLA PIAZZA DEL MERCATO, CHE APPARIRÀ LETTERALMENTE VUOTA SI LEGGERÀ "VI FATE LARGO TRA LA FOLLA"), E NEL COMPLESSO LA CITTÀ HA DAVVERO UN'ARIA ALQUANTO SPETTRALE E DESOLATA. D'ACCORDO, AVRANNO I LORO PROBLEMI, HO PENSATO, MA QUANDO LA STESSA SCENA SI È RIPETUTA IN TUTTE LE CITTÀ CHE HO VISITATO, BEH, FORSE C'ERA DAVVERO QUALCOSA CHE NON QUADRAVA, MA NON NELL'AMBIENTAZIONE, NEL GIOCO. LE CITTÀ SONO PROPRIO TUTTE UGUALI, ANCHE LE CASE NON CAMBIANO MAI, TUTTE SONO DESERTICHE, E TUTTI I PNG HANNO LO STESSO VOLTO.
SE USCITE DI CITTÀ VI DIRIGERETE ESCLUSIVAMENTE NELLA DIREZIONE IN CUI STATE ANDANDO (VERSO LE CITTÀ DEL SUD SE ANDAVATE A SUD, VERSO LE MONTAGNE DEL NORD SE ANDAVATE A SETTENTRIONE, ECC.), E, A MENO DI TORNARE INDIETRO, NON CI SARÀ VERSO DI CAMBIARE DIREZIONE. INOLTRE IL VIAGGIO ALL'APERTO È RESO SOLAMENTE TRAMITE LA COMPARSA DI UNA ELEMENTARE LINEETTA ROSSA SULLA MAPPA CHE PROGREDISCE CON IL TRASCORRERE DEL TEMPO.

I VARI INCONTRI E COMBATTIMENTI CHE INTRAPRENDERETE AVRANNO UNA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA, INVECE, ABBASTANZA INTERESSANTE. VEDRETE APPARIRE NELLA FINESTRA PRINCIPALE UNA RAFFIGURAZIONE DEL LUOGO IN CUI VI TROVATE IN ASSONOMETRIA, CON IL TERRENO SUDDIVISO IN QUADRATI (STILE BOARDGAME, PER INTENDERCI) E I PERSONAGGI AL DI SOPRA DELLE CASELLE SI MUOVERANNO A TURNO. CIASCUNO POSSIEDE UN TOTALE DI PUNTI D'AZIONE, CHE DOVRANNO ESSERE SPESI PER "COMPERARE" SPOSTAMENTI, LANCI DI INCANTESIMI, ATTACCHI VARI O FUGHE. A FINE COMBATTIMENTO, IMMANCABILE, GIUNGERÀ L'ATTRIBUZIONE DI ESPERIENZA GUADAGNATA E IL CLASSICO SACCHEGGIO DELLE SPOGLIE AVVERSARIE.
LA MAGIA. LETTERALMENTE INCANTESIMI A BIZZEFFE, DI TUTTI I TIPI, DA COMBATTIMENTO, ILLUSORI, DI PROTEZIONE, DI DIVINAZIONE, DI CURA, DEMONIACI E ASSORTITI, CHIARAMENTE DIFFERENZIATI PER IL MAGO E PER IL DRUIDO.
QUESTA È FONDAMENTALMENTE UN'ANALISI COMPLESSIVA DI COME FUNZIONA IL GIOCO: BISOGNERÀ GIRARE IN LUNGO E IN LARGO, CERCANDO DI GUADAGNARE UN PO' DI ESPERIENZA PER RIUSCIRE A PASSARE UN PAIO DI LIVELLI, CON SCONTRI OCCASIONALI DI BASSA ENTITÀ, PER POI AVVENTURARSI IN REGIONI SELVAGGE ALLA RICERCA DELLE INFORMAZIONI CHE PORTERANNO IL GRUPPO AD ESSERE INSTRADATO VERSO IL RECUPERO DELLA MAGICA SPADA.

CHRISTIAN ANTONINI



PC

Decisamente nulla di nuovo, il tema lo si è già visto e rivisto in un numero impressionanti di versioni differenti. La grafica, seppur buona con una realizzazione delle immagini abbastanza piacente, non è nulla di eccezionale, scadendo spesso nella ripetitività più completa, se non nella mancanza totale di elementi, come nel caso della visuale assonometrica dei combattimenti, che, al chiuso, avvengono all'interno di ambienti apparentemente privi di qualunque suppellettile (anche se la descrizione iniziale affermava che erano zeppi di tavole e sedie).
Macchinosa la procedura della scelta e attribuzione delle azioni, condita da una sfilza di selezioni via mouse, anche se le possibilità di azione sono molte, ma molte, varie. La dinamica complessiva del gioco risulta lenta, e a volte addirittura frustrante, con le partite che finiscano per ridursi a viaggi totalmente impersonali da una città a un'altra, e il relativo giro per le strade della stessa con l'occasionale irruzione in qualche casa, o il periodico scontro armato con mostri e bande di goblin, orchetti e orchi.
Decisamente per appassionati, anche se in commercio c'è di meglio.

TECNICA
GIOCABILITÀ
INNOVAZIONE
81
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality

KICK OFF™

SALDIMANIA

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS®
LEADER

NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED

"LEADER distribuisce giochi originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE/TSUNAMI per PC

REVIEW

BLUE FORCE

Come anticipatovi sul numero scorso, alla Tsunami proseguono la loro operazione di clonazione dei più celebri titoli Sierra... E' così, dopo Ringworld/Space Quest, eccovi recensito questo Blue Force/Police Quest, personalmente curato dallo stesso Jim Walls in persona, celebre sceneggiatore della storica trilogia poliziesca.

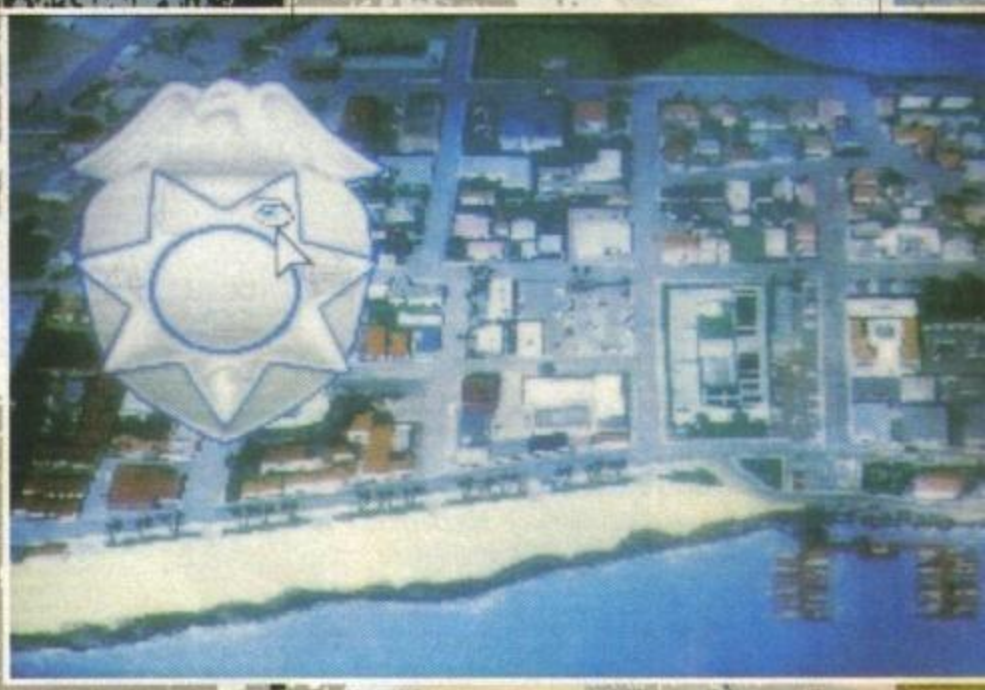
IMMAGINATEVI UN CARTELLONE ENORME CHE SPICCA COME UN PUGNO IN UN OCCHIO DA UN LUNGHISSIMO RETTILINEO IMMERSO NEL DESERTO PIÙ PIATTO POSSIBILE. SUL CARTELLONE APPARE LO ZIO SAM CHE, CON LA SUA ARIA FURBESCAMENTE AUTORITARIA, VI PUNTA IL DITO IN FACCIA E DICE "I WANT YOU... FOR THE BLUE FORCE". E' UN CHIARO INVITO A UNIRVI ALLE FORZE DELLA PUL... EHM, POLIZIA.

LA STORIA, QUINDI, COME PROCEDE? UN BEOTA DI PASSAGGIO VEDE IL CARTELLO E SI LASCIA TRASCINARE DALLA PERENTORIA RICHIESTA DEL TIZIO COLÀ DISEGNATO? MACCHÉ! MAGARI FOSSE COSÌ SEMPLICE. IN REALTÀ, GIUSTO PER MOTIVARE LA SEMPLICE ESISTENZA DEL SUO GIOCO, LA TSUNAMI HA ARCHITETTATO UNA TRAMA BEN PIÙ LUNGA CHE ORA IO MI APPRESTO A RACCONTARE.

LA STORIA È IN PRATICA LA SEGUENTE: IMMAGINATEVI IL TIPICO POLIZIOTTO LIGIO AL DOVERE, ONESTO FINO AL MIDOLLO, MA DURO QUANDO SERVE. IN PRATICA JIM WA... JOHN RYAN, IL MIGLIOR POLIZIOTTO DI JACKSON BEACH.

COSTUI AVEVA COME COMPARE UN CERTO LYLE JAMISON, UN DURO COME LUI, QUASI ALTRETTANTO ABILE NEL LAVORO, E SEMPRE PRONTO A METTERE IN PRATICA I SUOI ORDINI. INSOMMA, UN COMPAGNO INSOSTITUIBILE. IL LORO RAPPORTO ARRIVÒ QUINDI BEN PRESTO AL PUNTO DI TRASCENDERE I LIMITI STESSI DEL LAVORO, E QUANDO JOHN DECISE DI SPOSARSI CON LA DOLCE JACKIE, DECISE ANCHE DI CONSIDERARE LYLE, SCAPOLO PER VOCAZIONE, COME UN FRATELLO. E INFATTI IL PRIMO FIGLIO CHE JOHN EBBE, JAKE, IMPARÒ SUBITO A TRATTARE LYLE COME UNO ZIO.

UN BEL GIORNO, PERÒ, SUCCESSE IL PEGGIO. QUALCHE NON BEN PRECISATO CRIMINALE PROFESSIONISTA DI JACKSON BEACH, PROBABILMENTE PARECCHIO INFASTIDITO DALLE INTRUSIONI DELLA POLIZIA NEI SUOI LOSCHI AFFARI, DECISE DI FAR FUORI IL PIEDIPIATTI PIÙ SVEGLIO DI TUTTA LA CITTADINA. CHI? JAKE? MACCHÉ, NON SCHERZIAMO! JOHN. FU COSÌ CHE IN UNA FUNESTA NOTTE SI SPENSERO I CONIUGI RYAN (EH, SÌ, ANCHE JACKIE FU RIEMPITA DI PIOMBO!) PER LA TRISTEZZA DI LYLE.



DUPLICE TRISTEZZA SE SI CONSIDERA CHE OLTRE AD AVER PERSO UN COLLEGA, AVEVA PERSO PURE UN FRATELLO (O QUASI).

MA ADESSO ASCIUGATEVI LE LACRIME E TIRATE FUORI LA GRINTA CHE AVETE DENTRO. COSA FA LYLE, DOPO AVER DIGERITO LA MORTE DELL'AMICO? CERCA I COLPEVOLI, NATURALMENTE, MA NON PUÒ FAR ALTRO CHE ARCHIVIARE IL CASO COME INSOLUBILE, COSTRETTO COM'È A SEGUIRE I RIGIDI PROCESSI DELLA POLIZIA CHE NON PERMETTE INVESTIGAZIONI NON UFFICIALI. A QUESTO PUNTO NON RIMANEVA CHE DESTITUIRSI E PASSARE A QUALCHE POSTO PIÙ SERIO. UN'AGENZIA DI INVESTIGAZIONI PRIVATA, CON LA QUALE LYLE STA TUTTORA CERCANDO I COLPE-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLUE FORCE

VOLI.

INTANTO JAKE, IL FIGLIOLETTO MISTERIOSAMENTE SFUGGITO ALLA STRAGE, È ORMAI DIVENTATO GRANDE E LYLE LO INDIRIZZA SULLE ORME DEL PADRE PER RISPETTARE LA TRADIZIONE DELLA SUA FAMIGLIA. E COSÌ VOI, JAKE RYAN, DIVENTATE POLIZIOTTO A TUTTI GLI EFFETTI E, TRA UN CASO E L'ALTRO DI ORDINARIA ROUTINE, DOVETE CERCARE DI RISOLVERE IL MISTERO DEL PLURIOMICIDIO RYAN (GIÀ ARCHIVIATO COME INSOLUBILE), MAGARI CON L'AIUTO DELLO "ZIETTO".

FIN DAL PRIMO GIORNO, COMUNQUE, IMPARERETE LA CORRETTA SEQUENZA DI AZIONI DA SVOLGERE NEL CORSO DELLA GIORNATA. CI SI PRESENTA LA MATTINA PRESTO COI MEZZI PROPRI (NEL VOSTRO CASO UNA MOTO) ALLA CENTRALE, SI INDOSSA LA DIVISA E SI ASCOLTA IL BRIEFING DELLA GIORNATA, SENZA DIMENTICARSI DI LEGGERE LE NOTE SULLA LAVAGNA. UNA PER TUTTE: "REMEMBER TO TAKE THE BACKUP. NO DIRTY HARRY'S". OVVERO: "RICORDATEVI DI PROCURARVI UNA "SPALLA". NIENTE SOLISTI" (PER CHI NON LO SAPESSE, DIRTY HARRY SAREBBE HARRY "LA CAROGNA", IL MITICO ISPETTORE CALLAGHAN. INFATTI IL PRIMO FILM DELLA SERIE SI CHIAMAVA APPUNTO DIRTY HARRY, CHE POI QUALCHE SCEMOTTO ITALIANO HA TRADOTTO IN MODO OSCENO, COSA DEL RESTO NON TROPPO RARA PER QUANTO RIGUARDA I TITOLI CINEMATOGRAFICI).

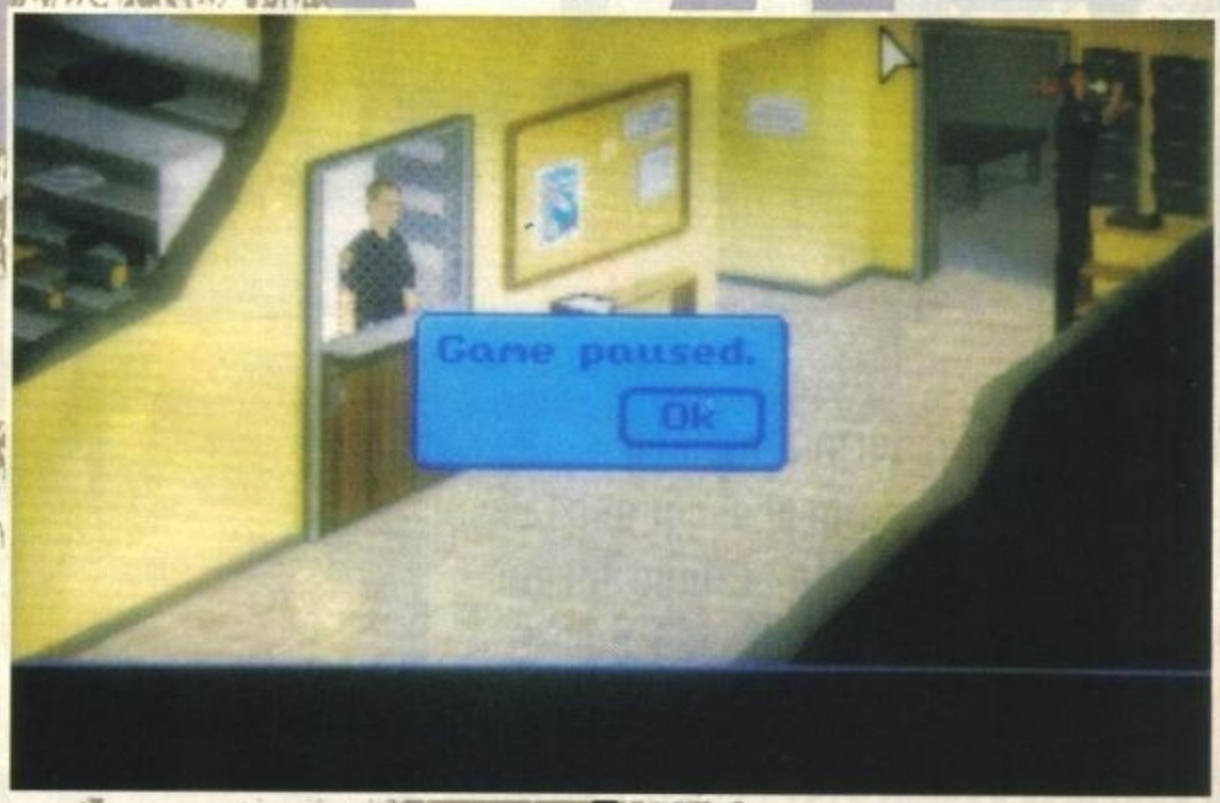
DOPODICHÉ NON VI RESTA CHE INFORCARE LA MOTO E SEGUIRE GLI ORDINI DEI SUPERIORI CHE, SPESSO VOLENTIERI, SI TRADUCONO IN UN "PATTUGLIA UN PO' CHE POI TI CHIAMIAMO PER RADIO PER DIRTI DOVE STA ACCADENDO QUALCHE CRIMINE...". E INFATTI, UNA VOLTA CHE VENITE INDIRIZZATI VIA RADIO IN QUALCHE LUOGO, UNA DELLE MIGLIORI COSE DA FARE PER PRIMA È CHIAMARE SUBITO UN COLLEGA PER OVVI MOTIVI DI COPERTURA E, MENTRE SI ASPETTA IL SUO ARRIVO, SONDARE IL TERRENO PER DECIDERE SULLA GRAVITÀ DELLA SITUAZIONE.

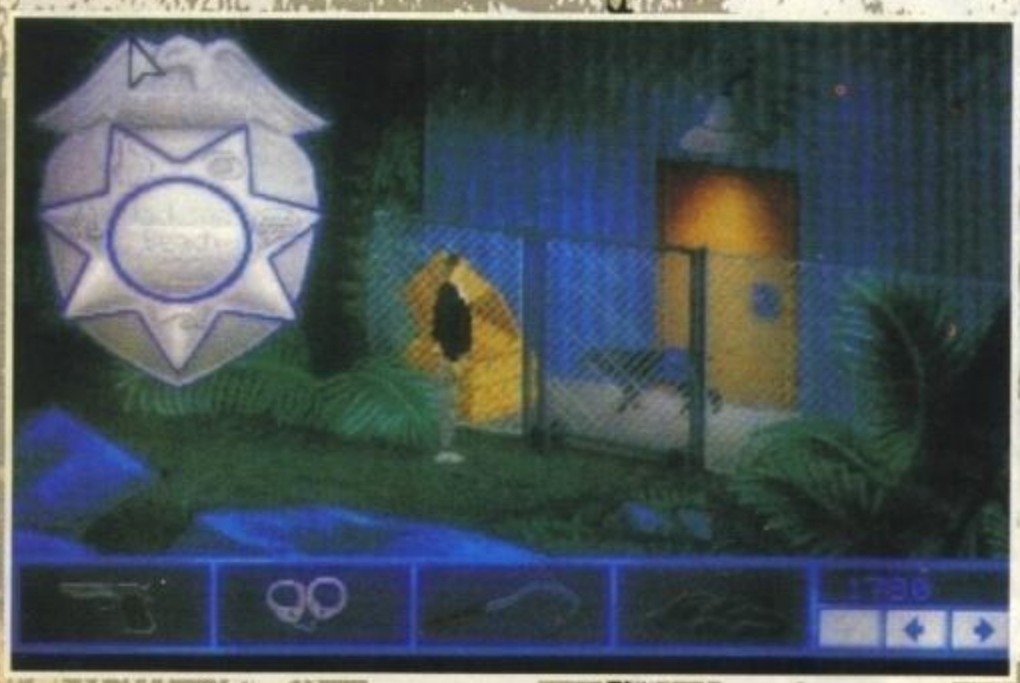
A QUESTO PUNTO UNA RIPASSATINA ALLE NORMALI PROCEDURE DI ARRESTO. A SECONDA DEI CASI SI PUÒ PROCEDERE O MENO ALL'USO DELLA PISTOLA PER OTTENERE IL DOVUTO "RISPETTO" DAI DELINQUENTI (CLICCATE SULLA PISTOLA E TRASCINATELA SUL VOSTRO SPRITE. UN'ULTERIORE CLICCATE VI PONE IN MANO UNA PISTOLA SCARICA. PER CARICARLA DOVETE SELEZIONARE IL CINTURONE E CLICCARE SULLA CARTUCCIA).

DOPODICHÉ GENERALMENTE SI PARLA CERCANDO DI CONVINCERLI ALLA RESA (QUANDO NON CI VUOLE UN BELLO SCONTRO A FUOCO) ED EVENTUALMENTE SI PROCEDE ALL'ARRESTO: SI CLICCA SULLE MANETTE E POI SUL "CATTIVO" E POI SI SELEZIONA IL MODO "USA" E SI CLICCA ANCORA SUL CATTIVO PER PERQUISIRLO. INFINE SI PARLA AL COLLEGA PER DIRGLI DI PORTARE VIA I DELINQUENTI E L'AZIONE FINISCE E NON VI RESTA CHE SISTEMARE LE PURE FORMALITÀ BUROCRATICHE.

IN SINTESI: ANDARE NELLA PRIGIONE DEL PAESE E COMPILARE CON LE GENERALITÀ DEGLI NEO-RECLUSI E CONSEGNARLE ALL'APPOSITO SPORTELLO PRESIEDUTO DA UN CERTO TIZIO, POI TORNARE ALLA VOSTRA CENTRALE E CONSEGNARE LE PROVE DI CRIMINE (ARMI DETENUTE O OBLITERATE E POI RINVENUTE DAI CRIMINALI, ECC.) ALL'APPOSITO SPORTELLO PRESIEDUTO DAL GEMELLO DEL TIZIO DI PRIMA.

E COSÌ VIA FINO ALLA FINE DELLA GIORNATA, MOMENTO





CONFESSA! SU QUALE COMPUTER HAI GIOCATO A BLUE FORCE...

No, mi dispiace, sono decisamente informazioni troppo riservate e comunque il designer del gioco, il ben noto Jim Walls, al massimo potrebbe conoscere i computer in forza al suo paese, quindi non vedo come possiate venire a sapere le caratteristiche di un tipico crime-computer italiano. Scherzi a parte, per far girare Blue Force, ci vuole un PC neanche troppo sofisticato (alla luce degli standard odierni, mi raccomando! Non cominciate ad offendervi!). Minimo un 386 SX a soli 16 MHz, infatti. Qualcuno però potrebbe dire: e i 286? Niente da fare, mi dispiace! Ormai dovrebbero averlo capito tutti che per giocare un pochino seriamente coi videogiochi il 386 è il minimo della decenza (e il 486 è il computer del momento, ehm... Pentium permettendo). Memoria minima: 640K di RAM (roba da poco), ma di cui almeno 590000 bytes disponibili (questo è un filino più difficile: detto in due parole ci vuole almeno il Dos 5.0). Grafica: una scheda VGA qualsiasi purché non sia l'obsoleta MCGA dei PS/2, visto che il programma si rifiuta di supportarla (e non è il solo, devo dire). Sonoro: in questo campo nessuno si è veramente sbattuto per andare a cercare standard incredibili o misconosciuti. In breve sono stati supportati solo i tre standard più diffusi del momento: Adlib, Soundblaster (almeno fosse Pro!) e Roland. Agli altri un bel "ciao ciao". Cosa manca ancora? 10 o 11 Mega su hard disk e forse un bel mouse, non credete?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MAC

La prima cosa da dire è che io non mi considero un vero appassionato delle avventure Sierra, e quindi una specie di clone non mi vede certo elettrizzato. E così anche quest'ultimo lavoro Tsunami possiede più o meno gli stessi difetti, il più importante essendo la mancanza di cursore intelligente. Vi dirò che veder apparire una specie di distintivo con su le diverse operazioni da compiere non è la mia idea di interfaccia perfetta, e a ciò accoppiamo la solita banale linearità della trama, già vista e rivista. Dopotutto il buon Jim Walls non è mica lo stesso di Police Quest? Bah, per quanto sta a me, non sono impressionato, però devo ammettere che la grafica è notevole, tra paesaggi e figure animate dei personaggi, ma sicuramente alla Tsunami avrebbero potuto aggiungere qualche spezia al solito arrosto.

USARE, APRIRE, CHIUDERE, CERCARE, PRENDERE, INSOMMA FARE QUALSIASI COSA STRANA E LE GAMBE PER CAMMINARE. LA NUVOLETTA, POI, SERVE OVVIAMENTE PER PARLARE CON LA GENTE. ANCHE SE I DISCORSI SARANNO TUTTI PILOTATI (IN OMAGGIO ALLA BEN NOTA LINEARITÀ EREDITATA DIRETTAMENTE DA JIM WALLS). UNA VOLTA SELEZIONATO UNA DI QUESTE QUATTRO, IL CURSORE NE ASSUME LA RELATIVA FORMA ED OGNI PRESSIONE DEL TASTO SINISTRO CORRISPONDE ALLA TALE AZIONE (MA COSA MI TOCCA DIRE!).

MANCA PERÒ ALL'APPELLO UNA CERTA ICONA SITUATA IN BASSO. RIMEDIO SUBITO! QUESTO OBBROBRIO INDECIFRABILE CHE SEMBRA STIA A SIGNIFICARE "LEGA QUELLA RAGAZZA CHE... CHE... EHM, SCUSATE, NON VOLEVO" È IN REALTÀ IL SIMBOLO DELLA TSUNAMI E SERVE A RICHIAMARE I VARI MENU DI OPZIONI.

IN CUI NON DOVETE FAR ALTRO CHE CAMBIARVI D'ABITO E RIPRENDERE LA VOSTRA MOTO (LA VOSTRA, NON QUELLA DELLA POLIZIA) DAL PARCHEGGIO E TORNARE A CASA VOSTRA CHE, DIMENTICAVO DI DIRLO, È ANCHE DI VOSTRA NONNA (SIETE ORFANI, NO?).

MA ANCORA NON VI HO DETTO NIENTE DI COME SI USA L'INTERFACCIA UTENTE. PRESTO DETTO. PREMENDO IL TASTO DESTRO APPARE UNA SPECIE DI DISTINTIVO CON VARIE ICONE E BISOGNA SCEGLIERE QUELLA VOLUTA. ABBIAMO INFATTI L'OCCHIO PER ESAMINARE, IL DITO PER

BENE, QUESTO È TUTTO GENTE, NON VI RESTA CHE INDOSSARE I PANNI DELLO SBIRRO E SISTEMARE LA CRIMINALITÀ DI JACKSON BEACH. MA RICORDATE! SE PER CASO DOVESTE TROVARVI IN GUAI GROSSI, PROVATE A PARLARNE CON JIM WALLS IN PERSONA. E' IL TIZIO A DESTRA NELLA SALA D'INGRESSO DELLA PRIGIONE. LA TIZIA ACCANTO A LUI, INVECE, È UNA SIMPATICA RAGAZZA CHE NON DISDEGNA LE ALLUSIONI SESSUALI...

G.B.

PC

La domanda di rito è: "E' bello Blue Force?" (Ma va là, sciocchino, cosa vai a pensare?). Ebbene, potrei rispondere subito con una lunghissima trattativa dei pro e dei contro di questo programma, ma preferisco usare qualcosa di più originale. Per cui vi racconterò un vecchio episodietto accaduto tra me e l'esimio Francesco Gambino, il caporedattore di PC Action dal sorriso dipinto sulle labbra. Un bel giorno gli chiesi: "E' bello Police Quest 3?". E lui, che lo aveva appena recensito, mi rispose in modo molto sintetico, ma anche estremamente eloquente: "Se ti piace fare il poliziotto..." (la frase è ovviamente copyright di Francesco. Vedete di non rubarglielo senza autorizzazione perché è un bel bestione ed è capace di menarvi). Tutto chiaro, ora? Se qualcuno mi pone la stessa domanda su Blue Force la risposta non può che essere quella. Con ciò voglio semplicemente dire una cosa semplicissima: per quanto la vita di un poliziotto possa essere entusiasmante, le regole da seguire sono poche e rigide e così pure le relative procedure. Insomma, ogni volta che sbagliate qualcosa ne fate le spese con una revolverata in mezzo alla tempia e similmente, ogni volta che non rispettate la normale procedura tipo, ammanetto, perquisisci, cattura, consegna, archivia, eccetera il gioco si rifiuta di proseguire. Se questo non è il massimo della linearità non lo so. Con questo, badate bene, non voglio assolutamente dire: buttatelo via! Dico solo. "sapete cosa aspettarvi". Un gioco bello quanto volete, effettivamente superiore sul piano tecnico a qualsiasi gioco Sierra attuale (e anche a Police Quest 3, il rivale numero 1), con un cursore non proprio "ultimo modo", ma sempre piuttosto funzionale. Ma da qui a paragonarlo alle adventure Lucasarts ce ne corre...

TECNICA 85
GIOCABILITA' 85
INNOVAZIONE 85
GLOBALE 85

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGS TO RICHES

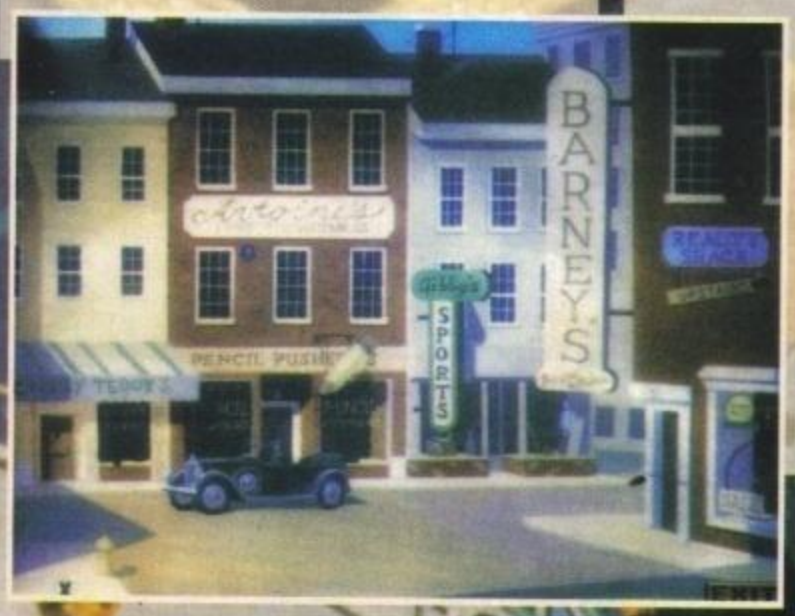
THE FINANCIAL MARKET SIMULATION

Okay, per la Interplay siamo tutti dei poveracci, ma nella sua immensa bontà ci offre l'occasione per diventare ricchi nel giro di qualche giorno in una simulazione abbastanza promettente. Poi, ovviamente, se decideremo di tentare il grande salto dalla finzione alla realtà, la casa non si assumerà certo alcuna responsabilità...

SOFFOCHIAMO UN POCHETTINO I VOSTRI SOGNI DI GLORIA: PROTAGONISTA DEL GIOCO È UN BEL FIGLIO DI PAPÀ, CHE HA APPENA RICEVUTO DAI GENITORI BEN 200000 DOLLARI IN CONTANTI CON CUI INIZIARE UN'ATTIVITÀ. ESCLUDENDO A PRIORI QUINDI CHE I VOSTRI GENITORI POSSANO REGALARVI UNA SOMMA DEL GENERE PER CERCAR FORTUNA, SALVO CASI VERAMENTE PARTICOLARI, POTETE SEMPRE VESTIRE CON SUCCESSO I SUOI PANNI IN DUE EPOCHE DISTINTE. LA PRIMA È AMBIENTATA NEL 1929 APPENA DOPO IL GRANDE CROLLO DEL MERCATO (NON QUELLO ORTOFRUTTICOLO DIETRO L'ANGOLO A DESTRA...) E LA SECONDA AI TEMPI NOSTRI. LA VOSTRA SCELTA DOVREBBE COMUNQUE ESSERE GUIDATA UNICAMENTE DAI GUSTI (E NON DALL'INTUITO COME HO FATTO IO, RITENENDO DELETERIO PER UN AZIONISTA IL CROLLO DEL MERCATO DEL 1929). IN VERITÀ I NUMERI GENERATI SONO PRATICAMENTE CASUALI E SI HANNO SUBITO, SENZA DISCRIMINAZIONI DI EPOCHE, SITUAZIONI TIPICHE COME CROLLI O RAPIDE ASCESE, ACCOPPIATE A FASI SITUAZIONI DI MERCATO STAZIONARIO.

TORNANDO A NOI, COMUNQUE, ECCOVI LA DESCRIZIONE DELL'UFFICIO CHE AVETE APPENA COMPRATO CON UNA PICCOLA PARTE DI QUEI DUECENTOMILA BIGLIETTONI. UN MODESTO BUGIGATTOLO NEL QUARTIERE PIÙ POVERO DI NEW YORK, PER FORTUNA DOTATO DEGLI INDISPENSABILI STRUMENTI BORSISTICI: TELEFONO CON RELATIVA AGENDA, VIDEOTERMINALE E TELEVISORE PERENNEMENTE PUNTATO SUI CANALI AZIONARI. NEL PASSATO, INVECE, È TUTTO IN STILE STORICO: IL VIDEOTERMINALE È IN REALTÀ UN BANALE TELEVISORE E IL COLLEGAMENTO COI CANALI AZIONARI È LASCIATO PERDERE (ALMENO FINCHÉ RIMANETE "POVERI", CHE IO SAPPIA. QUESTO È GIÀ UN PICCOLO MOTIVO PER PREFERIRE IL PRESENTE).

A QUESTO PUNTO LA PRIMA COSA DA FARE È TELEFONARE ALLA J.E.A. (L'UFFICIO DI COLLOCAMENTO) PER ASSUMERE QUALCHE COLLABORATORE: ALMENO UN "PIT RUNNER" (UN UOMO CHE COMPRA E VENDE AZIONI A SECONDA DEI VOSTRI ORDINI), ALL'OCCORRENZA ANCHE QUALCHE "APPRENTICE" (TIPI CHE GENERALMENTE INVESTONO I VOSTRI SOLDI SECONDO I LORO CRITERI SU UN DETERMINATO PRODOTTO AZIONARIO, ANCHE SE POTETE DIRGLI CON ESATTEZZA I PREZZI DI COMPRA/VENDITA).



LA PROCEDURA È SEMPLICE: CLICCATE SULLE VERANDE A SINISTRA PER SCEGLIERE IL TIPO DI COLLABORATORE (SE È PER QUESTO CI SONO ANCHE SEGRETARIE, AVVOCATI, RAGIONIERI E INFORMATORI, MA NON SONO CERTO ESSENZIALI, ALMENO ALL'INIZIO).

ADESSO SIETE PRONTI: SUL VIDEOTERMINALE SONO RIPORTATI I GRAFICI DELL'ANDAMENTO DELL'ULTIMA ORA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

COME FACCIO A DIVENTAR RICCO SE IL MIO PC E' POVERO?

Guarda che ti sbagli. Anche Rags to Riches è un gioco da poveracci, all'occorrenza. Il tuo 286 va benissimo, al massimo rinunci alla grafica e al sonoro. L'unica cosa che ti serve VERAMENTE sono circa 15 Megabyte su hard disk. Per quello non c'è niente da fare e ti spiego pure il perché: il programma funziona in modo 640x480 sia a 16 che a 256 colori. Per la prima risoluzione basta una qualsiasi VGA, ma la seconda necessita di una SuperVGA. Constatato comunque che il gioco è pieno di schermate statiche molto carine, ognuna di esse, anche opportunamente compattata, occupa attorno ai 200K. Capisci ora perché hai bisogno di tanto spazio? Certo: mi stai dicendo che tu la SVGA non ce l'hai e vuoi usare la VGA, le cui schermate occupano parecchio meno. Piccolo particolare: non penso che per il programma di installazione faccia differenza: le schermate a 16 colori sono sicuramente quelle a 256 filtrate in modo opportuno. Capitolo chiuso, quindi. Quanto al sonoro, se ce l'hai tanto meglio: i veri effetti di gioco sono ridottissimi, ma cliccando sulla radio si attivano alcune stazioni e parte un breve commento sonoro seguito da lunghe musichette. La scelta di schede supportate, poi, è più che ampia, quindi non temere: se hai una scheda qualsiasi, puoi usarla. Un'altra cosa che dovresti avere sarebbe un bel mouse, ma questo dovresti averlo di sicuro. Anche se gli ultimi investimenti non fossero andati troppo bene dovreste potervelo permettere ugualmente!

DI UNA SOLA DELLE QUATTRO SERIE DI AZIONI DISPONIBILI. CLICCANDO SUL GRAFICO, INVECE, SI POSSONO ESAMINARE GRAFICI BEN PIÙ DETTAGLIATI, MA RICORDATEVI DI MUOVERVI: SIETE IN TEMPO REALE E WALL STREET APRE ALLE 9 E CHIUDE ALLE 5 DEL POMERIGGIO (CON LA VELOCITÀ DI GIOCO NORMALE TUTTO CIÒ SI CONSUMA IN NEANCHE UN PAIO DI MINUTI).

E VENIAMO A QUALCHE CONSIGLIO BORSISTICO. SICURAMENTE MOLTI PENSERANNO CHE SI POSSA GUADAGNARE SOLO SULE AZIONI IN RIALZO: COMPRARLE A PEZZO BASSO E POI RIVENDERLE A UN PREZZO PIÙ ALTO QUANDO SI APPRESTANO A TORNARE GIÙ. ALTRI FURBACCHIONI PENSERANNO DI TORTURARE IL MOUSE A VELOCITÀ WARP E COMPRARE AZIONI TENDENZIALMENTE STAZIONARIE PER POI RIVENDERLE APPENA SALGONO DI UN MEZZO PUNTO E COSÌ VIA. NIENTE DI PIÙ SBAGLIATO! (HA PARLATO EVERARDO DELLA NOCE... NDMAX). PARTENDO DAL PRESUPPOSTO CHE LA PRIMA PROCEDURA È FATTIBILISSIMA, MA PRIMA DI DIVENTARE RICCHI CI METTERETE ANNI (E LE ORGANIZZAZIONI AVVERSARIE PILOTATE DAL COMPUTER VI DARANNO SUBITO LA POLVERE) E CHE LA SECONDA È IRREALIZZABILE PERCHÉ IL PROCESSO DI COMPRAVENDITA È TUTT'ALTRO CHE ISTANTANEO (SONO I TEMPI DELLA BORSA), NON TUTTI FORSE SANNO CHE SI PUÒ GUADAGNARE ANCHE SULLE AZIONI CHE CROLLANO. E' IL SISTEMA IN EFFETTI PIÙ RISCHIOSO, MA ANCHE PIÙ REDDITIZIO.

IN PRATICA SI TRATTA DI VENDERE AZIONI CHE NON SI HANNO (QUESTA TATTICA SI CHIAMA "SELLING SHORT": VENDERE ALLO SCOPERTO) E POI RICOMPRARLE APPENA LA CURVA SI RIEQUILIBRA. I PROBLEMI, PERÒ, SONO MOLTEPLICI: COMPRANDO AZIONI NORMALMENTE SI SPENDONO SOLDI PRIMA E SI GUADAGNA APPENA SI RIVENDE (POSTO CHE LE QUOTAZIONI SIANO SALITI). VENDENDO ALLO SCOPERTO, INVECE, È TUTTO IL CONTRARIO: SI RICEVONO SOLDI PRIMA E FINCHÉ NON SI RICOMPRANO LE AZIONI CHE NON SI HA SI È IN TEORICA PERDITA. INFATTI, PER ESSERE SICURI DI NON ANDARE IN BANCAROTTA, LE AZIONI "FITTIZIE" VANNO RICOMPRATE, MA COME SI FA SE NEL FRATTEMPO AVETE UTILIZZATO I SOLDI GUADAGNATI DALLA VENDITA PER COMPRARE AZIONI VERE CHE NON SAREBBE CONVENIENTE RIVENDERE AL MOMENTO? QUESTO È EFFETTIVAMENTE UN PROBLEMA CHE CAPITA PIUTTOSTO SPESSO. UNO DEI SISTEMI PER RISOLVERLO È GIOCARE SPORCO PER AFFRETTARE TEMPI. PONIAMO AD ESEMPIO IL CASO CHE ABBIATE VENDUTO ALLO SCOPERTO AZIONI CHE PURTROPPO STANNO SALENDO INVECE DI SCENDERE. IL TRUCCO STA NEL CONTINUARE A VENDERE VALANGHE DI AZIONI "FITTIZIE". VI TROVERETE BEN PRESTO CON SVARIATI MILIONI CHE NON SARETE MAI CAPACI DI "COPRIRE" SENZA UN CROLLO DEI DIVIDENDI. PER FORTUNA NEL GIRO DI QUALCHE SECONDO I PREZZI CROLLERANNO ANCH'ESSI E POTRETE COSÌ RICOMPRARE TUTTO PER UN TOZZO DI PANE. QUESTA TATTICA, PERÒ, NON PIACE PER NIENTE ALLA POLIZIA FINANZIARIA E FUNZIONA BENE SOLO NEI LIVELLI FACILI. A QUELLO DIFFICILE BISOGNA INFATTI ASPETTARSI QUALCHE GRANA E A TAL FINE È BEN PROCURARSI UN BUON AVVOCATO O FARE UNA COSPICUA DONAZIONE ALLE MONACHE...

UNA VOLTA FATTO QUALCHE SOLDO, POTRETE PENSARE AD EVIDENZIARE IL VOSTRO PRESTIGIO CON UFFICI PIÙ ELEGANTI O ACQUISTI ECCENTRICI (RICORDATEVI: IL PRESTIGIO AMMALIA CLIENTI E INFORMATORI!) E MAGARI COMPRARVI NUOVE SEDI A LONDRA O A TOKIO PER POTER SFRUTTARE LA DIFFERENZA DI FUSO ORARIO E FARE AFFARI QUASI 24 ORE SU 24. MA BEN PRESTO AVRETE BISOGNO DI UN PO' DI RIPOSO...

G.B.

PC

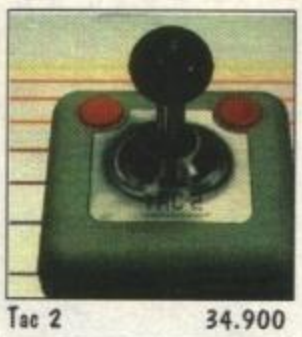
Rags to Riches è un simpatico simulatore di mercato azionario di indubbia fattura tecnica. La cosa più divertente di tutto il gioco, è, infatti, cercare di fare soldi ed espandere i propri uffici nelle tre principali borse del globo. Quella meno divertente, invece, è l'intrinseca procedura di arricchimento, che si può riassumere in un monotono "vendere" o "comprare" a seconda dei casi. Okay, qualcuno potrebbe obiettare: "grazie tante, è un gioco di borsa". E chi ha detto il contrario? Dico infatti, per i primi tempi può sembrare monotono stare dietro a degli stupidi numeri che salgono e scendono senza ragione e solo dopo aver appreso alcune tattiche basilari dei finanzieri si può veramente cominciare a far soldi. Inoltre, non capisco proprio perché debbano esserci solo quattro grandi compagnie su cui investire i propri soldi e, soprattutto, perché non si possa visualizzare l'andamento di tutte e quattro su schermo. I veri "borsisti" di Wall Street sono davvero ridotti a questo? Ne dubito, ma trattandosi del primo esempio di un gioco del genere si può anche chiudere mezzo occhio. In ogni caso è evidente che, trattandosi di un gioco di scarsa varietà (non è esattamente colpa dei programmatori: loro hanno fatto il possibile per movimentarlo riempendolo di possibili acquisti e possibilità di upgrade del vostro ufficio), si rivolge quasi esclusivamente a gente che abbia voglia di rovinarsi la vista dietro a dei numeri o voglia prepararsi per un eventuale salto in borsa.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
86
GLOBALE

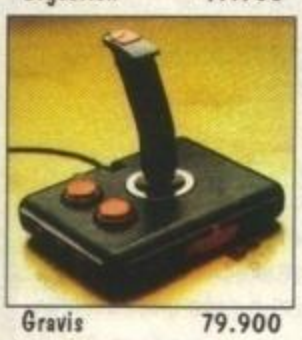
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ergostick 49.900


Tac 2 34.900

49.900


Gravis 79.900

Sting Ray 109.900

Manta Ray 109.900

Wico Red Ball 49.900

25.900

49.900

Wico bat H. 49.900

29.900

23.900

AMIGA

NOVITA'
HARDWARE

Commodore

Prezzi iva INCLUSA

Amiga 600	499000
Amiga 600 hd40	835000
Amiga 1200	785000
Amiga 1200 hd 40	
Amiga 1200 hd 80	
Amiga 1200 hd 120	
Monitor 1084s	439000
Monitor 1960	839000
Drive 1011	179000

Amiga 4000 25 Mhz., 6 Mb Ram, Hd 40 Mb,
Tastiera, Mouse,.....L.3.790.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 120 Mb,
Tastiera, Mouse,.....L.3.990.000
Amiga 4000 25 Mhz, 6 Mb Ram, Hd 213 Mb,
Tastiera,Mouse,.....L.4.299.000

Novita' Amiga 4000 68030
***** L.2.590.000 *****

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 120 Mb, Tastiera,
L.2.650.000 iva inclusa

Amiga 3000 Tower 5Mb, Hd 200 Mb, Tastiera,
L.4.499.000 iva inclusa

Tutti i prodotti sono coperti da garanzia Commodore Italia

Scanner Epson GT 6500
con driver per Art Department e cavo
L.2.400.000 AGA compatibile

Stampante HP550C Colori
con Kit Colori/BN, e Carta, Driver
L.1.400.000

Panasonic

Kx-P 1170 9 Aghi B/N	399.000
Kx-P 1123 24 Aghi B/N	560.000
Kx-P 2123 24 Agh Color	675.000
Kx-P 2180 24 Aghi B/N	510.000
Kx-P 1695 9 Aghi B/N 132 Col.	914.000
Kx-P 2624 24 Aghi Cori 32 Col.	1.200.000
Kx-P 4410 Stampante Laser	1.600.000
KX-P 4430 Stampante Laser	2.235.000

Nec

P22Q 24Aghi B/N	684.000
P30 24 Aghi B/N	900.000
P60 24 Aghi Colori	1.165.000
P62Q 24 Aghi	1.165.000
P70 24 Aghi 132 Col	1.350.000
P72Q 24 Aghi 132 Col.	1.420.000
P90 24 Aghi	2.110.000
Nec 3FG Monitor	1.089.000

Tutto il materiale elencato è coperto da 12 Mesi di Garanzia

Copritastiera Amiga 600 L.12.000
Copritastiera Amiga 1200 L.15.500
In PVC antiurto/antistatico Trasparente.

Anitivirus con indicaz. di
Traccia 50.000

Drive Esterno AMIGA
149.900

Mouse a infrarossi.
99.900

Genlock Semiprofessionale
per Amiga 569.900

Megachip aggiunge 1Mb
di mermoria chip 389.900

Mouse Ottico AMIGA
59.900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

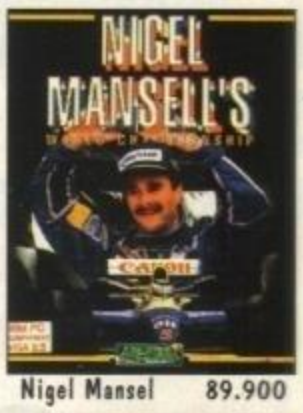
MS-DOS

NOVITA' SOFTWARE

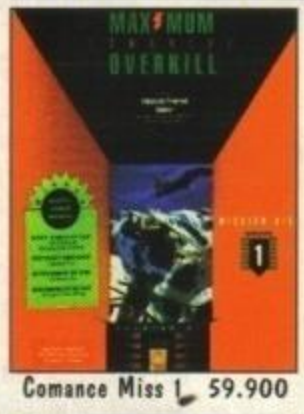
TUTTE LE ULTIME NOVITA' DISPONIBILI A MAGAZZINO

Legend of valur 109.900

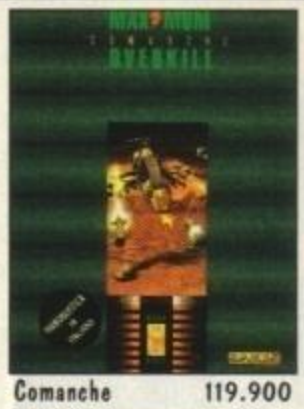
El Fish 89.900



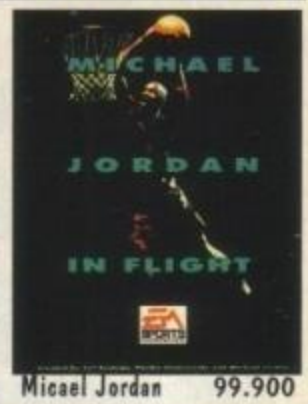
Nigel Mansel 89.900



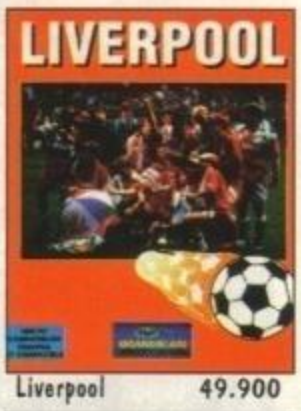
Comance Miss L 59.900



Comanche 119.900

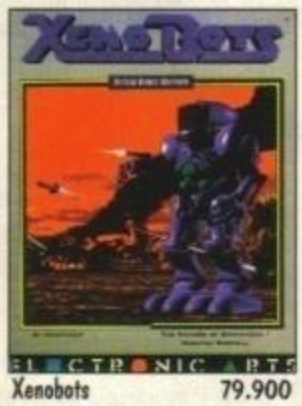


Micael Jordan 99.900



Liverpool 49.900

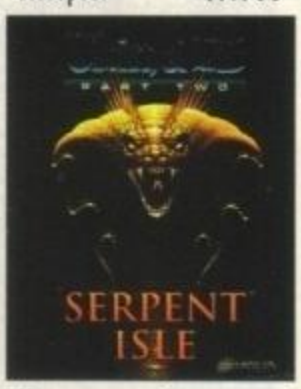
Zool 79.900



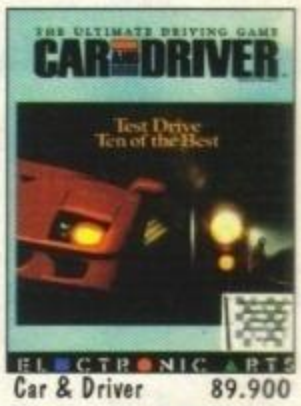
Xenobots 79.900

Reach for the Skies 99.900

The Legancy 139.900



Ultima 7 part II 129.900



Car & Driver 89.900

Dog Fight 139.900

Titolo	Lire
Simulazione/Adventure	
A-Train	99900
A-Train cost.Set	39900
Aces of pacific	99900
Aces of Pacific Data	59900
Air Commander	89900
Airbus A320	99900
Alone in the dark	109900
Amazon	119900
Ancien. art of Sky	129900
Another World	79900
Ashes of Empire	99900
ATAC	99900
AV8B Harrier Ass.	99900
B17 Fling Fortess	99900
Battle chess 400	99900
Birds of prey	109900
Campaign	89900
Car & Driver	89900
Castless II	89900
Championship M.	59900
Civilization	99900
Comanche Max O.	119900
Comanche Data	
Cruise for a Corps	79900
Dark Half	89900
Darklands	129900
Dominium	109900
Dragons L. 3	99900
Dune	79900
Dune II	89900
Dylan dog	79900
Dyna Blaster	79900
Elvira 2	89900
Empire	69900
Eye of Beholder II	69900
Eye of beholder III	
F1 Grand Prix	109900
F117 Night	89900
F15 Strike eagle 3	109900
Falcon 3	109900
Falcon 3 Data D.	69900
Fascination	59900
Goblins 2	79900
Grand prix unl.	79900
Great naval battle	99900
Gunship 2000	89900
Gunship 2000 data	69900
Harpoon 1.2.1.	89900
Harpoon data d.	79900
Harpoon battle s.3	49900
Harpoon battle s.4	49900
Harpoon scen.edit.	49900
Harrier jump jet	109900
Hook	69900
Inca	109900
Incredible machine	109900
Indiana J. arcade	79900
Indiana J. Fat of A.	109900
Jetfighter II data d.	69900
KGB	89900
King's Quest V	99900
King's Quest VI	119900
Laura Bow II	99900
Legend of kyrandia	89900
Legend of valour	109900

Titolo	Lire
Loom	69900
Lord of rings II	99900
Maniac Mansion	79900
Mantis	129900
Mario is missing	99900
Might & Magic IV	119900
Moonstone	69900
Monkey island	89900
Monkey island 2	109900
Monkey island 3	
NFL	69900
Pacific islands	79900
Pacific wars	119900
Police quest	109900
Populous II	99900
Power monger	89900
Quest of Glory 3	99900
Red baron data d.	79900
Rex nebular	119900
Rome ad92	89900
Sfide invernali	79900
Sherlock holmes	109900
Shuttle	99900
Sim Ant	89900
Sim Life	99900
Spce Quest IV	99900
Space quest V	119900
Special Forces	99900
Star control II	99900
Star Treck	99900
Strike commander	129900
Stunt island	129900
Supership	59900
Supertetris	89900
Task Force	129900
Test Drive III	89900
Tex Willer	79900

Titolo	Lire
The manager	79900
The summoning	89900
Ultima IV	129900
Ultima trilogy II	129900
Ultima underworld	129900
Ultima underworld2	129900
V for Victory	109900
V for Victory II	109900
Veil of darkness	119900
Waxworks	89900
Willy beamish	99900
Wing Commander2	99900
X-Wing	129900
World tennis champ	79900
Yeager air comb.	79900
Budget	
Carrier command	24900
Crazy cars II	24900
Go for gold	24900
Golden axe	24900
Knight force	24900
Indy last crusade	24900
Italia 90	24900

Titolo	Lire
Microprose Soccer	24900
Murder	24900
Out run	24900
Panza kick boxer	24900
Pinball magic	24900
Pitfighter	24900
Rack'em	24900
RBI 2	24900
Rick Dangerous 2	24900
Savage	24900
Starglider 2	24900
Streetfighter	24900
Super off road	24900
Wild street	24900
Arcade/azione	
1st Chess tutor	99900
3d World Boxing	79900
3d World Tennis	79900
American tail	89900
Arma letale 3	49900
Catch 'em	49900
Cool Crock Twins	49900
Cool World	49900
Cover Girl poker	69900
Crazy cars 3	69900
Double dragon 3	49900
Espana games 92	69900
Euro Soccer	49900
European Champ 92	79900
Extasy	69900
Fire King	99900
Gazza II	39900
Gods	49900
Home Alone 2	89900
Humans	59900
Joe & Mac	69900
Jhon madden II	109900
JP Papin's goal bu.	89900
Leeds United	49900
Lemmings 2	89900
Legend of Myra	59900
NCAA Basket	79900

Nicky Boom	79900
Putt Putt	89900
Robocop 3	79900
Simpson	49900
Sleepwalker	49900
Space Crusade	49900
Street Fighter 2	69900

Summer challenge	79900
Super Cauldron	49900
Trivial Pursuit	79900
Trolls	49900
Winter Sport 92	49900
Wreastling WWF	49900
Manchester United	29900
Pro tennis tour	29900

STRIKE COMMANDER

Finalmente dopo due anni di intenso sviluppo il simulatore di volocon caratteristiche grafiche e realismo impareggiabili.
Con manualistica totalmente in ITALIANO.

Strike commander Speech Disk L.79.900

Strike Commander 119.900

X-WING

La più realistica e avvincente delle simulazioni spaziali ispirata a alla saga di STAR WARS, con grafica vettoriale 3d e bitmap,sequenze cinematografiche, effetti sonori digitalizzati, colonna sonora dello stesso STAR WARS e dialoghi totalmente parlati in lingua originale

X-WING 119.900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sempre tutti i video games

PERGIOCO ®

speciale R.P.G.

VideoGames
R.P.G. amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami PC $=disk31/2

avventurosi

ami	PC $	
45,9	72+	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	99,90$	CONQUESTS OF THE LONG BOW
....	119,90$	FREDDY PHARKAS
....	59,90$	HEART OF CHINA
....	89,90$	HOME ALONE 2
....	69,90$	HOOK
....	109,90$	INCA
99,9	109,90$	INDIANA JONES Fate of Atlantis
....	129,90$	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,90$	LOST SECRET OF THE RAINFOREST
99,9	109,90$*	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
....	79,90$	NIPPON SAFES INC.
49,9	....	ROBIN HOOD
69,9	89,90$	SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,90$	TEX PIOMBO CALDO
....	99,90$	WILLY BEAMISH

fantascienza

....	79,90$	CAPTIVE
69,9	79,90$	DUNE
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	79,90$	FREE D.C.
....	69,90$	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS!
....	99,90$	MATRIX CUBED
....	109,90$	MERCENARIES
....	79,90$	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	119,90$	REX NEBULAR
....	109,90$	RINGWORLD
69,9	69,90$	SHADOWORLDS
....	69,90$	SPACE 1889
....	99,90$	SPACE QUEST IV
....	119,90$	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,90$*	SPACE WRECKED
....	99,90$	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
....	99,90$	STAR CONTROL II
....	99,90$*	STAR TREK 25th Anniversary
89,9	79,90$	THE KOSHAN CONSPIRACY

fantasy

....	89,90$	ABANDONED PLACES
....	99,90$	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9	....	BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
....	119,90$	BETRAYAL AT KRONDOR
79,9	....	BLACK CRYPT
119,9	119,90$	BLADE OF DESTINY
....	109,90$	CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
89,9	....	DRAGON'S LAIR III
....	99,90$	ERIC THE UNREADY
99,9	99,90$	KING'S QUEST V
....	119,90$	KING'S QUEST VI
39,9	....	KNIGHTMARE
89,9	....	LEGEND OF KYRANDIA
....	109,90$	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
....	69,90$	LOOM
59,9	....	LORD OF THE RINGS
49,9	....	LORDS OF TIME
69,9	79,90$	LURE OF THE TEMPTRESS
....	119,90$	MIGHT AND MAGIC IV
99,9	99,90+	PALADIN II
69,9	....	PIRACY
....	89,90$	PROPHECY OF THE SHADOW
....	99,90$	QUEST FOR GLORY I
....	109,90$	QUEST FOR GLORY III
....	79,90$	THE BARD'S TALE CONSTR. SET
....	69,90$*	THE KEYS TO MARAMON
....	99,90$	THE MAGIC CANDLE III
....	99,90$	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2
....	99,90$	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	99,90$	ULTIMA UNDERWORLD

console e miniature ... tutti i giochi

cd rom

PC

AFTER DARK TRILOGY	109900
AMERICAN HISTORY Vol. 1	109900
BATTLE CHESS	99900
BETWEEN HEAVEN AND HELL II	79900
CARMEN SANDIEGO DE LUXE	99900
CAUTIOUS CONDOR	89900
CD GAME PACK II	99900
CONAN THE CIMMERIAN	99900
CRYSTALIA	149900
DARWIN	149900
DAY OF THE TENTACLE	109900
EUROPEAN RACERS	119900
FULL BLOOM (Mac)	69900
GAMES 1993	49900
GIF IT NEWS	49900
INCA	149900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JUST GAMES! JOYSOFT	29900
JUTLAND	139900
KING'S QUEST V	79900
LAN MASTER	69900
LOOM	69900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129900
MARS EXPLORER	99900
MEGACLIP	39900
NATURAL WONDERS	119900
OCEAN LIFE Western Pacific	69900
QUICKTOONS (Mac)	89900
RINGWORLD	99900
ROTOR	99900
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	149900
SHAREWARE APRIL 1993 Vol. 1	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.I	109900
SHERLOCK HOLMES VOL.III	139900
SPACE QUEST IV	99900
SPACE TIME AND ART (Mac)	169900
THE 7th GUEST	139900
TIME ALMANAC 1992	229900
ULTIMA I-VI	79900
VIDEOS FOR WINDOWS	69900
WILLY BEAMISH	99900
WORLD ATLAS	99900

MACINTOSH

BEAUTY AND THE BEAST	109900
HOW COMPUTERS WORK	139900
IRON HELIX	169900
SEYMORE BUTTS	129900
WHO KILLED SAM RUPERT	79900

BOARDGAMES e Role games

VideoGames
R.P.G. amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami PC $=disk31/2

ancora fantasy

ami	PC $	
....	109,90$	ULTIMA UNDERWORLD II
....	99,90$	ULTIMA VII
....	129,90$	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
....	89,90$	WEEN
....	39,90$	WIZARDRY IV Return of Werdna
....	79,90$	WIZARDRY TRILOGY I,II,III
....	69,90$	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
69,9	69,90$	WORLDS OF LEGEND Son of Empire

fantasy AD&D

....	79,90*	DEATH KNIGHTS OF KRYNN
....	24,90+	DRAGONS OF FLAME
69,9	69,90$	EYE OF THE BEHOLDER II
....	109,90$	EYE OF THE BEHOLDER III
....	79,90*	GATEWAY SAVAGE FRONTIER
89,9	89,90$	THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	119,90$	UNLIMITED ADVENTURES AD&D

horror

....	109,90$	ALONE IN THE DARK
49,9	....	ARACHNOPHOBIA
99,9	99,90$	DARK SEED
....	99,90$	DAUGHTER OF SERPENTS
69,9	79,90$	DYLAN DOG Attraverso specchio
....	79,90$	MANIAC MANSION
....	129,90$	SHADOW OF THE COMET
....	89,90$	THE DARK HALF
....	139,90$	THE LEGACY
....	119,90$	VEIL OF DARKNESS
....	89,90$	WAXWORKS

indagine

....	109,90$	BLUE FORCE
....	79,90$	CRUISE FOR A CORPSE
69,9	89,90$*	DICK TRACY
69,9	79,90$	GUY SPY & Crystals Armageddon
24,9	29,90$	HILL STREET BLUES
59,9	....	ITALIAN NIGHT
79,9	89,90$	KGB
....	109,90$	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
....	79,90$	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	109,90$	POLICE QUEST 1
....	109,90$	POLICE QUEST III
....	129,90$	RETURN OF THE PHANTOM

sexy

89,9	....	LARRY I
....	89,90$	LARRY V

storici

....	129,90$	DARKLANDS
69,9	89,90$	ROME AD92
....	79,90+	ROME Pathway to Power

testuali

....	109,90+	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	79,90+	LOST TREASURES OF INFOCOM II

vari

....	89,90$	AN AMERICAN TAIL
....	99,90$	ASHES OF THE EMPIRE
....	89,90$	ETERNAM
....	79,90$	LIFE & DEATH
....	79,90$	LIFE & DEATH II The Brain
59,9	....	SABRE TEAM

negozio — PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sensible SOCCER

Goal ha una visuale in più di Sensible. Sensible ha meno bug e i programmatori sono meno pancioni di quel simpaticone di Dino Dini ecc...

UPDATE

MENTRE A ULTIMO IMPERO IMPERVERSA LA POLEMICA SU QUALE GIOCO DI CALCIO PER AMIGA DOMINERÀ SU TUTTI, MOLTI SEMBRANO ESSERSI DIMENTICATI CHE LA SENSIBLE SOFTWARE AVEVA TEMPO FA PIANIFICATO UNA VERSIONE PC DEL PROPRIO SIMULATORE CALCISTICO. ORA È USCITA E SAPETE CHE VI DICO? ME NE VADO A CASA A GIOCARE A SENSIBLE SUL MIO BEL PC ALLA FACCIA DI TUTTI QUELLI CHE IN QUESTO MOMENTO STANNO LANCIANDO INSULTI CONTRO QUESTO O QUEL PROGRAMMATORE.

FINALMENTE, DOPO MESI DI ATTESA, È GIUNTO A NOI SENSIBLE SOCCER PER PC, MA... È UN GIOCO DI CALCIO! SU PC POI, CHISSÀ CHE LENTEZZA, CHE CASINO GIOCARE CON LA TASTIERA E SOPRATTUTTO LO SCROLLING SARÀ SCATTOSISSIMO... LASCIANDO DA PARTE QUESTE CONSIDERAZIONI CHE TROVERANNO LA PROPRIA SMENTITA O CONFERMA NEL COMMENTO VENIAMO A PARLARE DI QUESTO NUOVO (ALMENO PER IL PC) GIOCO DELLA RINOMATA SENSIBLE SOFTWARE.

I PIÙ INFORMATI DI VOI SI RICORDERANNO CERTAMENTE CHE SENSIBLE SOCCER USCÌ INIZIALMENTE CON ALCUNI BUG DI NON POCO CONTO, QUALI IL PORTIERE TROPPO BEOTA ASSIEME A QUALCHE ERRORE DI PROGRAMMAZIONE RELATIVO ALLE SOSTITUZIONI ET SIMILIA.

LA SENSIBLE, ACCORTASI DI QUESTO, NON PERSE TEMPO E SI MISE SUBITO AL LAVORO PER CORREGGERE I BUG PRESENTI: NACQUE SENSIBLE SOCCER 1.1 CHE FECE LA GIOIA DI TUTTI GLI APPASSIONATI DI CALCIO E POSSESSORI DI AMIGA.

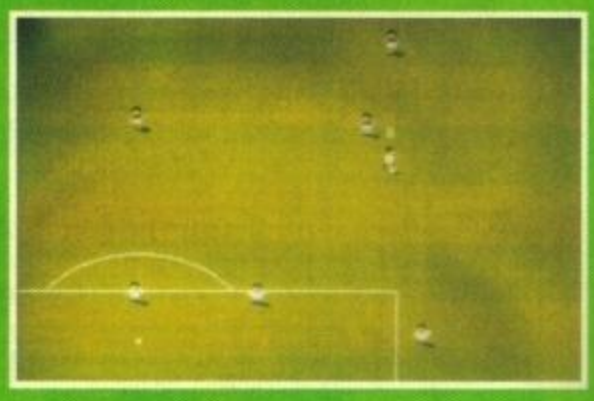
LA VERSIONE PC È PROPRIO LA 1.1, CON TANTO DI SQUADRE AGGIORNATE ALLA STAGIONE 92/93, PORTIERE "FIGO" (MA NON TROPPO), CARTELLINI ROSSI E GIALLI ACCOMPAGNATI DA ALTRE PICCOLE FINEZZE.

PER I SOLITI SMEMORATONI CHE NON DOVESSERO RICORDARSI LE CARATTERISTICHE PECULIARI DI QUESTO GIOCO, ORMAI CONSIDERATO UN CLASSICO DA MOLTI, ECCONE UN PICCOLO RIASSUNTO: DOPO IL SUCCESSONE DI KICK OFF 1 E 2 (CHE A ME PERSONALMENTE NON SONO MAI PIACIUTI!) NON SI SENTÌ PARLARE DI GIOCHI DI CALCIO PER UN BEL PO', FINO A CHE LA SENSIBLE NON SFORNÒ QUESTO, PIÙ SEMPLICE E IMMEDIATO RISPETTO A QUELLO DI DINO DINI, SENSI DAVA LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE CON CENTO TEAM EUROPEI, CUSTOMIZZARE LA COPPA PER POI GIOCARLA CON UNA DELLE SQUADRE A DISPOSIZIONE E, DULCIS IN FUNDO, UN FUNZIONALISSIMO SISTEMA DI "PASSAGGI INTELLIGENTE" E UN AFTER TOUCH DA FAVOLA. I VANTAGGI SONO AZIONI VELOCI E DINAMICHE SENZA GROSSE PAUSE O MOMENTI MORTI.

PER ARRICCHIRE IL TUTTO CI SONO POI ALCUNE SQUADRE CON I NOMI PIÙ CRETINI DEL MONDO: DISK ERRORS, SENSIBLE GAMES ETC..

E I GIOCATORI? BEH, POSSONO FARE DRIBBLING, COLPI DI TESTA, TACKLE SCIVOLATI ETC.

IL CAMPO È VISTO DALL'ALTO E SCROLLA DA UNA PORTA ALL'ALTRA, NIENTE FLICK-SCREEN QUINDI, TUTTO AZIONE! DURANTE LA PARTITA POTRETE EFFETTUARE SOSTITUZIONI, CAMBI DI FORMAZIONE ETC. (SENZA CONTARE CHE IL CAMPO NON È SEMPRE LO STESSO, SI VA DAL SECCO AL



BAGNATO PASSANDO PER LE CONDIZIONI INTERMEDIE). ULTIMA, MA NON MENO IMPORTANTE, LA CONFIGURAZIONE RICHIESTA È VERAMENTE MINIMA: 286 A 16MHZ, EGA O VGA, 640K RAM E, CONSIGLIATO DA NOI, UN JOYSTICK E UNA SCHEDA SOUND BLASTER; APPENDETE LE SCARPE COI TACCHETTI E IMPUGNATE IL JOYSTICK. SENSI È GIUNTO FRA NOI!

STEFANO "BDM" PETRULLO

PC

Boeishhhh! (Esclamazione tipicamente gioiosa coniata qui in redazione da Raffaele in un momento di follia). Nella mia vita da utente PC ho sempre cercato un gioco di calcio che si potesse definire tale, ma a parte un vecchio e mediocre gioco Microstyle (ex-etichetta Microprose) e quella ciofeca di Kick Off 2, per PC non c'è mai stato niente.

E adesso esce Sensible... ragazzi che roba! Tralasciando il sonoro che, effetti campionati a parte, è un tantino squallido tutto il resto è divino! Partiamo dalla grafica: veloce e fluida (sì, ho scritto proprio fluida) e ben definita, ottima scelta di colori (anche se sono 16 chissenefrega quando lo scrolling c'è e funziona!) e con un'ottima scelta cromatica; ma il vero punto forte del gioco è senza dubbio la giocabilità, se avete un joystick (o due, per sfidare un amico!) vi sembrerà di usare un Amiga; al contrario, se non l'avete dovrete farci un po' la mano. Non preoccupatevi comunque, invece che dopo una partita, con questo sistema di controllo ne serviranno due, tre, ma dopo vi divertirete alla grande...

Da non perdere assolutamente (vista anche la storica carenza dei giochi di questo tipo per PC).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000
Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB
con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68*E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB*
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600.....*Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer..... *Lit.450.000*
AMIGA 1200..... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB..... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960..... *Lit.890.000*

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... **Lit.2.490.000**

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre

Piazzale Archinto n.9

tel. 02/69001255 r.a. fax 02/69001277

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE AMIGA

LASER DISK Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair	L. 199.000
LASER DISK Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair	L. 299.000
LETTORE PIONEER Idoneo per interfaccia CD Audio e Video	L. 799.000

ATTENZIONE!!!

Kit Hard Disk 2"1/2 per Amiga 1200

HARD DISK AMIGA 1200 60 Mb	L. 450.000
HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb	L. 590.000
HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb	L. 890.000

EMULATORI MS-DOS

A-TONCE PLUS 16 MHZ **L. 149.000**

(CON 512 RAM E ZOCCOLO PER COPROCESSORE)

A-TONCE TRASFORMA IL TUO AMIGA 500 IN UN 286. SFRUTTA LE USCITE PARALLELE E SERIALI-MOUSE ANCHE IN MODO DOS. SUPPORTA LE SCHEDE GRAFICHE HERCULES, CGA (COLORI), OLIVETTI (COLORI) E VGA (MONO). SUPPORTA QUALSIASI HARD-DISK AUTOBOOT CORRISPONDENTE ALLE SPECIFICHE COMMODORE CHE USI UN DEVICE DRIVER STANDARD AMIGADOS.POTETE CREARE FINO A 24 PARTIZIONI CON MS-DOS 4.01, CHE PUO' ESSERE CARICATO DIRETTAMENTE DAL DISCO FISSO. IL MONTAGGIO E FACILISSIMO, SENZA SALDATURE.INOLTRE IL MOUSE AMIGA PUO' ESSERE USATO DAL DOS COME MOUSE MICROSOFT COMPATIBILE COLLEGATO ALLA PORTA COM1 O COM2.

CARTUCCE UTILITY E COPIATORI

THE SUPER COPY **L. 49.000**

RIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI

RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA.
SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

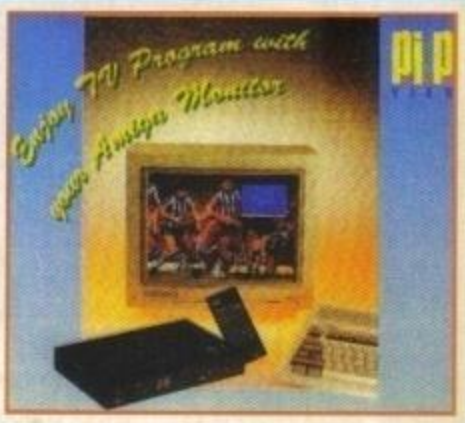
ROCKGEN L. 249.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga. Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofess. con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

P.I.P. VIEW L. 275.000



Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando collegabile ad un monitor Amiga con presa Video-In (Commodore 1084-Philips 8833 ecc.), il quale permette di ricevere e visualizzare i programmi televisivi sul Vostro monitor. Inoltre è dotato del sistema pinP (Picture in Picture) che permette di vedere contemporaneamente il Vostro film preferito e la partita di calcio della Vostra squadra. E dotato di tre ingressi video l'uscita video e 1'uscita audio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS/BULLFROG per Amiga

SYNDICATE™

MENTRE LE STRADE SONO TAPPEZZATE DA RANOCCHIONI INVESTITI DA RULLICOMPRESSORI. CHE SCHIFO DI GIORNATA... O DI NOTTATA, SINCERAMENTE NON SIETE ANCORA RIUSCITO A CAPIRLO; AD OGNI MODO, UNA DI QUELLE DA DIMENTICARE. VI RECATE CON IL VOSTRO MEZZO ALLA SEDE CENTRALE DELL'ORGANIZZAZIONE CHE VI STIPENDIA E CHIEDETE DI PARLARE COL CAPOCCIA; UN'AVVENENTE SEGRETARIA SI ADIRA, E VI DICE CHE IL SIG. PADRINO ODIA ESSERE CHIAMATO IN QUEL MODO, VI INTIMA QUINDI DI RIVOLGERSI A LUI SOLO COL SUO NOME IN CODICE; LE DITE: "OK, BAMBOLA!", E QUESTA VOLTA SI ALTERA VERAMENTE E VI MANDA DAL CAPOCC... EHM... DAL CAPO; ENTRATE NEL SUO UFFICIO, CHIEDETE SE È PERMESSO, E SENTITE UNA VOCE CAVERNOSA CHE VI ESORTA AD AVVICINARVI; CAMMINATE PER CIRCA DUE MINUTI, DODICI SECONDI E SEI DECIMI E, DOPO ALTRETTANTI, RIUSCITE A SCORGERE UNA SCRIVANIA, AL DI LÀ DELLA SCRIVANIA SI TROVA IL CAPO, VI AVVICINATE FINO A ESSERE A POCHI CENTIMETRI DA LUI, E GLI DITE: "SALVE, CAPO, COME TI TIRA LA VITACC...", NON RIUSCITE A FINIRE LA FRASE CHE LUI, CON LA STESSA VOCE CAVERNOSA DI PRIMA, MA QUESTA VOLTA DI DUE O TRE TONALITÀ PIÙ BASSE VI DICE: "NON MI DEVI CHIAMARE CAPO, COME DIAVOLO TE LO DEVO RIPETERE, HO UN NOME IN CODICE NO? E ALLORA USALO, PER LA MAIELLA!"; "OK", RISPONDETE VOI, E AGGIUNGETE: "ALLORA, STAVO DICENDO; COSA DEVO FARE... CICCINA?". "COSÌ VA MEGLIO", VI SENTITE DIRE, E RIMANETE TREPIDANTE IN ATTESA DI UNA RISPOSTA.

IL "CICCINA" COMINCIA A FARVI UNO STRANISSIMO E MOSTRUOSAMENTE PROLISSO DISCORSO SUI PROBLEMI CHE HANNO LE SOCIETÀ DI OGGI, SUI MOTIVI CHE LE SPINGONO AD EVADERE LE TASSE E A CULLARE INARRESTABILI DESIDERI DI ESPANSIONE; QUANDO DI COLPO, L'ESPRESSIONE DEL CICCINA CAMBIA, ORA NON POSSIEDE PIÙ QUELL'ESPRESSIONE DI ORCO SORNIONE E PAFFUTELLO, OH NO, ORA SEMBRA IL PROTAGONISTA MASCHILE DI "LA BELLA E LA BESTIA" DOPO AVER MANGIATO DEI GUSCI DI COZZA - VERAMENTE SPAVENTOSA - E, SBAVANDO LEGGERMENTE DALLA PARTE DESTRA DELLA BOCCA, FINALMENTE VI ESPONE IL MOTIVO DELLA VOSTRA CONVOCAZIONE.

VOI, ASSIEME A TRE VOSTRI COLLEGHI, AVRETE IL COMPITO DI PORTARE A TERMINE DETERMINATE MISSIONI ATTE A DESTABILIZZARE IL GOVERNO DEL PAESE IN CUI VI TROVATE, COME AD ESEMPIO UCCIDERE UN IMPORTANTE UOMO POLITICO, O TUTTI I MEMBRI DI UN'ORGANIZZAZIONE SOVVERSIVA, OPPURE ELIMINARE I RESPONSABILI DI POTENZIALI ATTENTATI AI VOSTRI DANNI; C'È COMUNQUE UN UNICO DENOMINATORE PER LE VARIE MISSIONI CHE

THE GAMES machine
TOP SCORE
95-100

La versione PC di Syndicate è stata recensita e copertinata prima della pausa estiva: la sua grafica dettagliatissima, l'incredibile sollecitazione adrenalinica e, soprattutto, la sua originalità lo hanno reso uno dei più bei titoli di quest'anno. E' quindi il turno d'occuparci della versione Amiga, che vi anticipo averne mantenuto inalterato tutto l'incredibile fascino e tutta la brutale violenza...

IMMAGINATE DI ESSERE UN TERRORISTA, VOI E IL VOSTRO GRUPPO FATE PARTE DI UNA POTENTISSIMA ORGANIZZAZIONE CHE HA POSTO COME UNICO OBIETTIVO DELLA PROPRIA ESISTENZA LA CONQUISTA DEL MONDO.

LA COSA NON VI ESALTA ECCESSIVAMENTE, DOPOTUTTO SIETE UN TERRORISTA CON LE PALLE E NON UN ESSERE SPREGEVOLE CHE VA IN GIRO A SEMINARE TERRORE, MA L'ORGANIZZAZIONE VI PAGA BENE E IN PIÙ AVETE ANCHE LA QUATTORDICESIMA.

OGGI È IL GIORNO DELLA PRIMA MISSIONE, LÀ FUORI C'È UN TEMPO INFAME, TUONI, LAMPI, SAETTE E NUVOLONI GRANDI GRANDI FANNO DA PADRONI NEL CUPO CIELO,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

TUTTA BIRRA IN QUELLA DIREZIONE, SEMPLICE NO?

PER ORIENTARVI ALL'INTERNO DELLA CITTÀ IN CUI VI TROVERETE POTRETE USUFRUIRE DI UNA MAPPA MOLTO ESPLICATIVA E BEN FATTA, CHE VI INDICHERÀ LA VOSTRA POSIZIONE, IL BERSAGLIO DA COLPIRE E I NEMICI DAI QUALI DOVRETE CAUTELARVI. AH, QUASI MI DIMENTICAVO DI PARLARVI DELLE INNUMEREVOLI OPZIONI CHE ACCOMPAGNANO QUESTA IMPECCABILE REALIZZAZIONE; INNANZITUTTO PRIMA DI COMINCIARE LA PARTITA DOVRETE ARMARE I VOSTRI QUATTRO DILETTI; NATURALMENTE ALLA PRIMA MISSIONE NON AVRETE MOLTI CAPITALI PER EQUIPAGGIARLI, E QUINDI DOVRETE ACCONTENTARVI DI SPARARE CON PISTOLE E FUCILI TRADIZIONALI, MENTRE CONQUISTANDO MAGGIORI TERRITORI E ACCAPARRANDOVI LE TASSE DEI CITTADINI, AVRETE A DISPOSIZIONE UNA MAGGIORE ROSA DI ARMAMENTI; POTRETE INOLTRE DECIDERE SE ARMARE UN SINGOLO TERRORISTA, O TUTTI E QUATTRO CON LE STESSE QUALITÀ DEVASTATORIE. SEMPRE IN FUNZIONE DELLE RISERVE A VOSTRA DISPOSIZIONE POTRETE ANCHE ATTREZZARE I VOSTRI PERSONAGGI

CON DELLE "VALIGETTE" DEL PRONTO SOCCORSO, INDISPENSABILI PER MANTENERE BELLI E AITANTI I TIZI DI CUI SOPRA.

SARÀ IN PIÙ POSSIBILE SALVARE LA VOSTRA PARTITA, DARE UN BEL NOME ALLA VOSTRA SQUADRA E ADDIRITTURA SCEGLIERE IL MARCHIO DELLA VOSTRA COMPAGNIA (SENZA CHE QUESTO POSSA INFLUIRE SULL'ESITO FINALE DEL VOSTRO INCARICO).

DOVRETE PORTARE A TERMINE: SARANNO TUTTE ESAGERATAMENTE SANGUINOSE E DISTRUTTIVE!

PER ASSICURARVI UNA NOTEVOLE VARIANZA DISTRUTTIVA, AVRETE A VOSTRA DISPOSIZIONE UNA VASTISSIMA QUANTITÀ DI ARMI, SI ANDRÀ INFATTI DALLE NORMALI PISTOLE, AI PIÙ CONVINCENTI FUCILI A POMPA, AI MOLTO PERSUASIVI LANCIAMISSILI, PER ARRIVARE AI LANCIAFIAMME (TROPPO ESAGERATA L'ANIMAZIONE DEL POVERETTO CHE SI DIVINCOLA TRA LE FIAMME DOPO ESSERE STATO BRUCIACCHIATO) E ALLA BOMBA ATOMICA... NO, FORSE STO ESAGERANDO...

MOLTO INTUITIVO ED EFFICACE È ANCHE IL SISTEMA DI CONTROLLO DEI QUATTRO VOSTRI EROI, SARÀ SUFFICIENTE INFATTI DIREZIONARE IL CURSORE DEL MOUSE VERSO LA DIREZIONE IN CUI DESIDERATE I VOSTRI DILETTI VADANO, E... TAC, SI DIRIGERANNO A

BDM

Syndicate per Amiga è virtualmente identico alla versione PC, grafica, sonoro e giocabilità veramente da oscar. Ad ogni modo qualche difetto è presente; quando infatti uno stato entra in rivolta dovrete necessariamente ripetere la medesima missione che vi è servita a conquistare quello stato.
Se poi avete anche un hard-disk non potete per nessuna ragione al mondo perdervelo, ma anche se non l'avete... Veramente un grande gioco che non teme paragoni con nessuno!

IN DEFINITIVA, NON SO PIÙ COSA DIRVI E QUINDI LEGGETEVI IL MIO COMMENTO, CHE SARÀ SENZ'ALTRO MIGLIORE DI QUELLO DI BDM.

RAFFAELE SOGNI

AMIGA

Parliamoci chiaro, Syndicate per Amiga non è allo stesso livello della versione PC, ma nonostante questo non fraintendetemi: era da tanto che non vedevo un gioco così ben fatto sulla macchina Commodore.
Graficamente è in grado di garantire un'atmosfera per certi versi ineguagliabile, a partire dall'introduzione animata (nel complesso meno d'impatto per le limitazioni cromatiche e lo schermo ridotto, ma comunque valida), per arrivare alle varie schermate "verde computer", molto simili a quelle del terminale di Alien Breed.
La fase di gioco in 3D isometrico, dettagliata da far paura e dello stesso stile cupo della versione PC, si sviluppa in aree nel complesso veramente vaste, e avrete così modo di girare per svariati minuti (anche in macchina o con altri mezzi) fra gli edifici futuristici città in pieno stile Blade Runner.
Per quanto riguarda il sonoro, è senz'altro di ottima fattura, gli spari delle varie armi sono da oscar, per non parlare del parlato digitalizzato che sentirete saltuariamente interrompere la musica di accompagnamento alla partita.
Se vogliamo infine parlare della giocabilità siamo messi molto, ma molto bene; la difficoltà di gioco è calibrata egregiamente, e anche se vi capiterà di morire, avrete la possibilità di rifare la missione che avrà appena decretato la vostra sconfitta. In aggiunta a tutto questo, mi sento di aggiungere (oggi sono buono) che la conquista del mondo sarà assai lungo e faticoso, e per cui, vi garantisco, non terminerete molto facilmente questo gioco. E non senza grandissima soddisfazione.
Ecco, credo di aver finito, permettetemi però di aggiungere che giochi così non si vedono molto spesso, merita di essere acquistato e merita di essere acquistato originale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

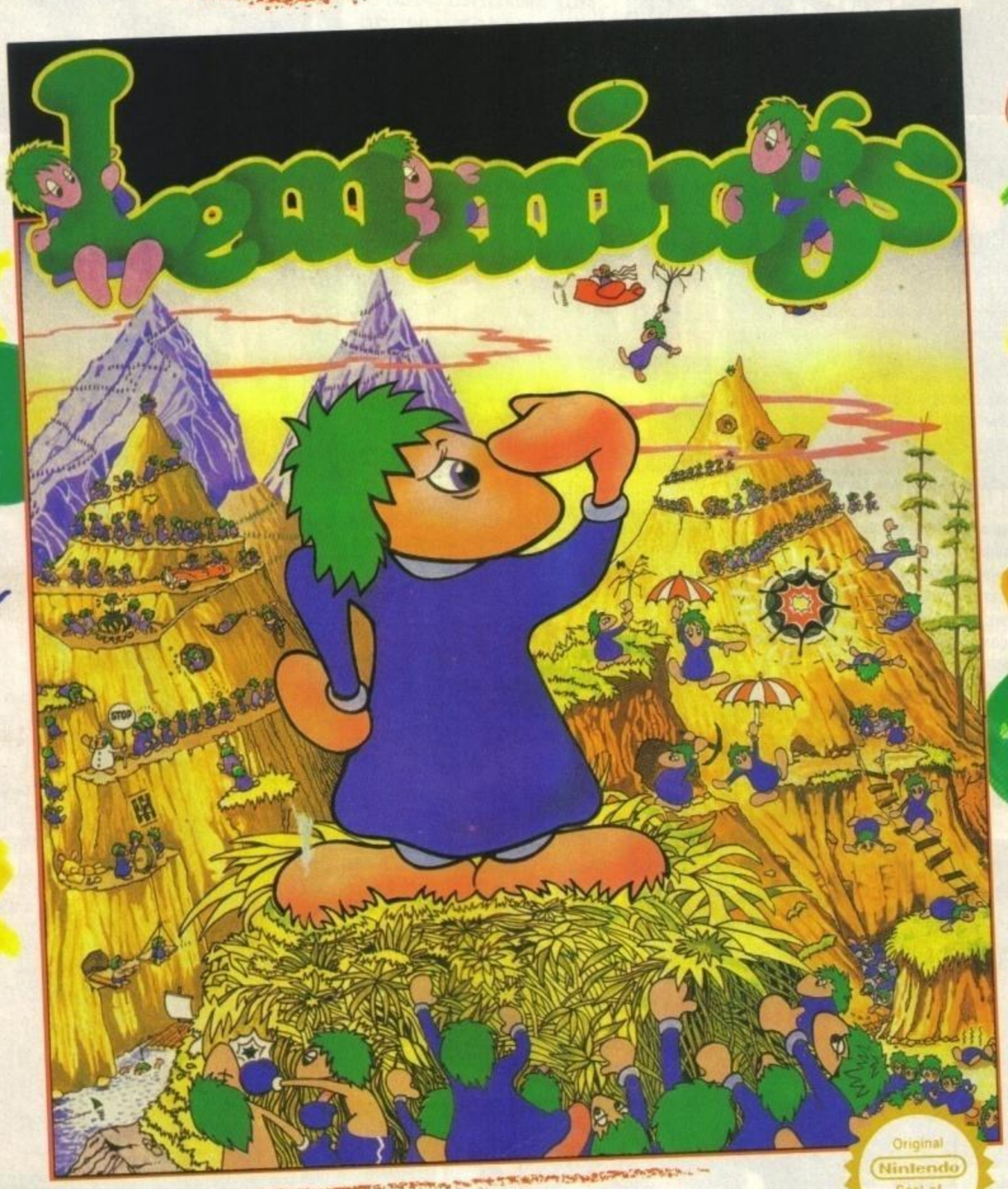
http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

CADARIO



Original Nintendo Seal of Quality

SALDIMANIA

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

ocean

TOYS
LEADER

© 1991 PSYGNOSIS LTD. LEMMINGS IS A REGISTERED TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD.
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

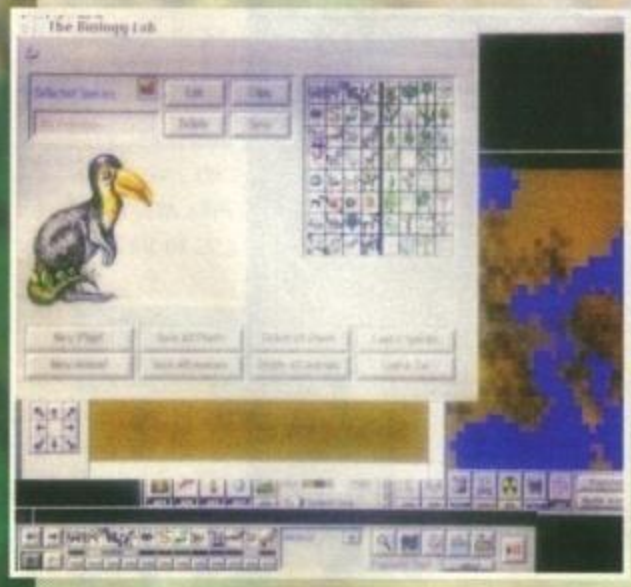
http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

SIMLIFE

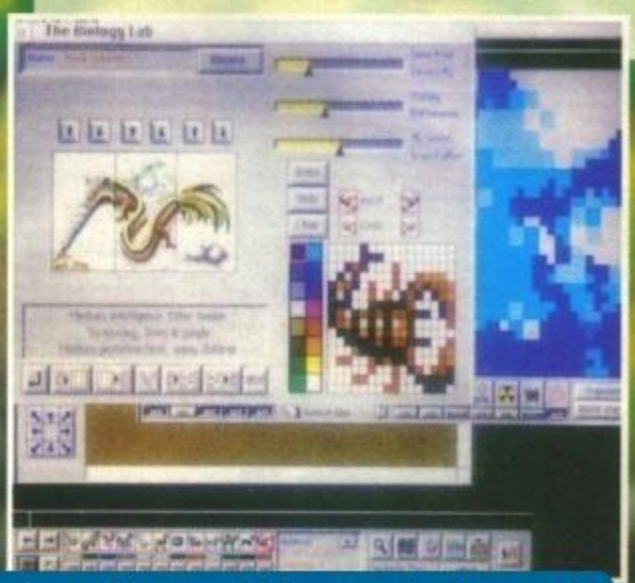
Ma cosa vedono le mie pupille? Un gioco della Maxis per Amiga!?! No, non ci posso credere! Addirittura una versione "enhanced" per A1200, semplicemente fantastico...

E' RISAPUTO CHE ALLA MAXIS NON SI SIANO MAI DIMENTICATI DEL NOSTRO CARO COMPUTER (A DIFFERENZA DI MOLTI ALTRI), ANZI, HANNO SEMPRE REALIZZATO OTTIME CONVERSIONI DEI LORO PRODOTTI CON L'UNICO APPUNTO CHE PER FARLI GIRARE APPIENO DELLE LORO POSSIBILITÀ SONO SEMPRE STATE RICHIESTE CONFIGURAZIONI DECISAMENTE INUSUALI COME 2MB DI RAM, HARD DISK E MONITOR MULTISYNCH,



TUTTE COSE CHE FINO A QUALCHE MESE FA NON ERANO ACCESSIBILI A MOLTI... FINO A QUALCHE MESE FA, APPUNTO, DAL MOMENTO CHE L'USCITA DEL 1200 HA SEMPLIFICATO LE COSE NON POCO: L'HARD DISK È ORMAI ALLA PORTATA DI TUTTI, DATO IL BASSO COSTO DI UN'INTERFACCIA IDE, I 2MB DI RAM SONO DI SERIE E ANCHE I MONITOR MULTISYNCH GRAZIE ALLE RECENTI USCITE DEL 1940 E DEL 1942 (I NUOVI MONITOR DELLA COMMODORE) SONO DIVENTATI ABBORDABILISSIMI A LIVELLO DI COSTO D'ACQUISTO.

DOPO QUESTA LUNGA MA ESSENZIALE OSSERVAZIONE POSSIAMO INCOMINCIARE A VEDERE DA VICINO QUESTO SIMLIFE, NOTORIAMENTE UN BEL MATTONE DIFFICILMENTE DIGERIBILE.



APPENA CARICATO IL GIOCO HO POTUTO CONSTATARE COME LA CONVERSIONE SEMBRI DECISAMENTE DELLE PIÙ FEDELI, QUINDI CON SOMMA FATICA HO INIZIATO A GIOCARE SFRUTTANDO L'OTTIMO TUTORIAL DEL PROGRAMMA CHE PASSO, PASSO, MI HA PORTATO A IMPARARE LE PRIME NOZIONI DI GIOCO.

CI SI RENDE PRESTO CONTO CHE LE COSE DA FARE IN SIMLIFE SONO VERAMENTE TANTISSIME E PRIMA DI CAPIRCI QUALCOSA NE PASSA DI TEMPO... NONOSTANTE QUESTO, QUASI INCONSCIAMENTE, DURANTE LA MIA PRIMA PARTITA MI CI SONO TRASTULLATO PER UN PAIO D'ORE SENZA NEMMENO RENDERMENE CONTO, INSOMMA QUESTO GIOCO CATTURA L'ATTENZIONE DEL GIOCATORE NON POCO (SEMPRE SE SI È BUONI E PAZIENTI).

LO SCOPO FINALE È LA CREAZIONE DEL VOSTRO ECOSI-

STEMA PERSONALE, A TALE PROPOSITO POTRETE DECIDERE DI PARTIRE USANDO UNO SCENARIO PREDEFINITO, ANCHE SE IL VERO DIVERTIMENTO È GARANTITO SOLO QUANDO SI CREA UN PROPRIO MONDO (PROPOSITO QUESTO INIZIALMENTE UTOPISTICO).

IL VOSTRO COMPITO SARÀ QUINDI QUELLO DI POPOLARE TUTTA LA TERRA DI ANIMALI E PIANTE, ANCHE SE I GUAI CHE CIÒ COMPORTERÀ SONO IMMENSI... SE AD ESEMPIO LE SPECIE ERBIVORE DIVENTASSERO TALMENTE NUMEROSE DA FAR FUORI TUTTE LE PIANTE DEL PIANETA BEN PRESTO MORIREBBERO DI FAME, QUINDI LA STESSA SORTE TOCCHEREBBE AI CARNIVORI CHE SI VEDREBBERO SPARIRE LA LORO RISORSA DI VITA; POSSONO INOLTRE INTERCORRERE ANCHE DELLE CATASTROFI MICA DA RIDERE, COME LA CADUTA DI UN METEORITE SULLA TERRA CHE IRRIMEDIABILMENTE INNALZEREBBE UNA COLTRE DI CENERI PERENNI CHE RENDEREBBERO IL CLIMA MOLTO FREDDO CON TUTTE LE CONSEGUENZE CHE POTETE BEN IMMAGINARE.

MA LA COSA VERAMENTE DIVERTENTE DI SIMLIFE È LA POSSIBILITÀ DI CREARE NUOVE SPECIE DI ANIMALI E VEGETALI, GRAZIE AL MANIPOLATORE GENETICO POSSIAMO DAR VITA A ESSERI MAI VISTI, CHE SOLO LA MENTE MALATA DI MAX POTREBBERO CONCEPIRE.

OGNI VOSTRA CREAZIONE AVRÀ UN NOME (SCELTO DA VOI NATURALMENTE), UN SESSO, L'ALTEZZA MEDIA, IL PESO, LA CAPACITÀ DI DIFESA, INSOMMA TANTI E TANTI DI QUEGLI ATTRIBUTI CHE LA METÀ BASTA!

PENSATE CHE QUESTI MEZZI MOSTRI POTRANNO ULTERIORMENTE MUTARE TRAMITE UN'APPOSITO GADGET (IL SIMBOLO DELLA RADIOATTIVITÀ), PER CUI POTREBBERO DIVENTARE ANCOR PIÙ ASSURDI DI COME NON LO SONO GIÀ, SENZA DIMENTICARE CHE ESISTE LA POSSIBILITÀ CHE SI INCROCINO CON ALTRE SPECIE ANIMALI...

INSOMMA TUTTO QUELLO CHE OGNI PROFESSORE DI SCIENZE NATURALI HA SEMPRE SOGNATO DIVENTA REALTÀ IN QUESTO SIMLIFE, CHE PROBABILMENTE RESTERÀ INSUPERATO NEGLI ANNI VISTA LA COMPLESSITÀ DI GIOCO CHE NON HA PARI IN NESSUN ALTRA SIMULAZIONE.

MIRKO "TMB" MARANGON

A1200

Premetto che non sono mai stato un fan della serie "sim-qualcosa", quindi ho cominciato a giocare questo programma con molta diffidenza, principalmente dovuta alla dubbia utilità di un simulatore di questo genere; il vero difetto di SimLife è che non si prende mai parte veramente al gioco (come accadeva in Sim-City), ma si resta abbastanza passivi a guardare come si evolvono le nostre creazioni genetiche, insomma manca di quella frenesia che lo renderebbe un gran bel prodotto.

Mi sembra quindi opportuno far ricadere anche SimLife nei cosidetti software toys, ovvero quei giochi in cui si sta a guardare il nostro operato intervenendo poco o nulla nel contesto (prototipo della categoria è sicuramente ElFish, guarda caso sempre della Maxis).

Per concludere sono dell'idea che tutti i questi "Sim" incomincino ad assomigliarsi un po' troppo! Ciò non toglie che alcune ore di divertimento questo gioco me le ha date, ma dopo qualche giorno ne avevo piene le scatole; potrà far impazzire gli appassionati di genetica, ma per gli altri la noia sarà presto all'angolo.

TECNICA 81
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR IN THE GULF

EMPIRE SOFTWARE È UN MARCHIO REGISTRATO DELLA ENTERTAINMENT INTERNATIONAL (UK) LTD. © ODE/EMPIRE 1993.

INTERAMENTE IN ITALIANO

LA GUARDIA REPUBBLICANA IRACHENA HA INVASO I CAMPI PETROLIFERI DEL NORD DEL KUWAIT.

SEI AL COMANDO DI 4 UNITÀ DI CARRI ARMATI M1 E CONTROLLI SIMULTANEAMENTE 16 VEICOLI DIVERSI MEDIANTE UN PARTICOLARE SISTEMA A SCHERMO. UTILIZZANDO LE PIÙ AGGIORNATE TECNOLOGIE E I MEZZI MILITARI PIÙ POTENTI DEVI LIBERARE I VILLAGGI KUWAITIANI, PRENDERE POSSESSO DEI POZZI DI PETROLIO E ROMPERE LE LINEE NEMICHE. AZIONE RAPIDA E INCALZANTE PRESENTATA IN GRAFICA TRIDIMENSIONALE.

AMIGA E
IBM PC E COMPATIBILI
RICHIEDE: 550 K, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE. JOYSTICK.

SCHEDE GRAFICHE: EGA, VGA.
SUPPORTA: ADLIB, SOUNDBLASTER.

empire SOFTWARE

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per Amiga

GUNSHIP 2000™

UPDATE

Un'altra simulazione di volo con gli elicotteri? No, un'altra simulazione della Microprose, e c'è una certa differenza!

"Tenente Flagstone, la missione che le è stata affidata non dovrebbe presentare particolari complicazioni, ma è comunque consigliabile che studi attentamente i file prime di partire. L'obiettivo principale è quello di superare tutti i sistemi di difesa dell'Iraq, compresi i nuovi caccia di supporto. Dovrà fronteggiare non più di settanta velivoli da combattimento, mentre le stazioni anti-aeree non dovrebbero superare il centinaio. In questa prima, semplice fase, sarebbe consigliare non sprecare troppe munizioni: un paio di missili saranno sufficienti. Una volta arrivato sopra il bersaglio, dovrà attirare su di se l'attenzione di tutte le forze missilistiche, aeree, terrestri, navali, sottomarine e spaziali del paese, intrattenendole per circa tre ore. Sulla via del ritorno dovrà anche eliminare qualsiasi sistema di difesa rimasto, possibilmente eseguendo una puntata sulla Cina per mettere fuori uso tutti i loro sistemi radar. Ah, un ultima cosa: il generale ha chiesto anche un pacchetto di sigarette da Mosca. L'indirizzo del tabaccaio è sul file. Mi raccomando, faccia in fretta e cerchi di non rovinare troppo il nostro elicottero. Buon divertimento!!!".

Questo non è che uno degli esempi delle missioni avanzate di Gunship 2000, ma vi assicuro che sono molto più complesse di quanto possa sembrare. A parte gli scherzi, il nuovo simulatore della Microprose è veramente un grande gioco, anche se leggermente difficile. Si comincia indossando i panni di un ufficiale non ancora esperto, al quale vengono affidate alcune missioni di prova. Si tratta essenzialmente di situazioni di allenamento, e che quindi non presentano dei rischi reali. Resta comunque importante riuscire a completare con successo gli scenari, per dimostrare ai propri superiori che è ormai tempo di passare a situazioni reali. Una volta ottenuta la fiducia di generali e comandanti, ci si può finalmente gettare nella mischia. Per le prime missioni si agisce da soli, guidando il proprio elicottero attraverso gli schieramenti avversari e cercando di raggiungere positivamente i propri obiettivi. L'ulteriore passaggio di grado prevede quindi il comando di un'intera squadra di elicotteri Gunship, che verranno da voi selezionati tra i sette modelli disponibili. Prima di cominciare il gioco, si accede a una serie di opzioni grazie alle quali è possibile determinare grado di realismo e difficoltà della partita. Ovviamente è consigliabile facilitarsi la vita al massimo per i primi tempi, almeno il necessario per riuscire ad acquisire un buon controllo dei comandi, lasciando al computer il compito di gestire gli ordini meno importanti (il rientro dei carrelli, per fare un esempio). Una volta superati i vari menu di settaggio e le schermate introduttive, ci si ritrova seduti al comando del proprio potente veicolo da combattimento. All'interno della cabina di pilotaggio le spie e gli indicatori non si contano, e almeno per le prime partite sarà impossibile tenerli tutti sotto controllo. L'essenziale è comunque avere coscienza dell'attuale sistema di attacco (missili e cannoni), della velocità e dell'altitudine. I comandi possono essere impartiti sia completamente tramite tastiera che con l'aiuto del joystick, ma in ogni caso le mani a disposizione non sembreranno mai sufficienti. Potrebbe essere utile cimentarsi in coppia, con un giocatore addetto alla guida vera e propria e l'altro impegnato a tenere sott'occhio rilevatori e comandi secondari. Una volta raggiunta una discreta familiarità con il sistema di controllo, si inizierà anche a prendere coscienza di tutte le meravigliose possibilità di un elicottero, partendo dai sistemi anti-radar, per finire con le complicate ma utilissime evoluzioni descritte sul manuale di istruzioni.

Inizialmente il gioco può risultare frustrante per tutti coloro che non possiedono un particolare background per quanto riguarda simulazioni e affini, ma la quantità di opzioni e un manuale di regole estremamente chiaro e preciso forniranno un valido supporto. Le prime missioni potranno inevitabilmente sembrare troppo semplici e povere di ostacoli (fatta eccezione per l'utilizzo dei comandi di guida), ma il bello del gioco arriva quando si inizia a passare di grado, in particolare nel momento in cui ci si trova a controllare un intero squadrone del quale è possibile scegliere formazione e armamento. Nelle missioni avanzate anche gli obiettivi diventano molto più vari e complessi, con i nemici che agiscono dimostrando una discreta intelligenza.

Andrea Fattori

AMIGA

Personalmente non ho mai amato i giochi di simulazione, fatta eccezione per quelli di guida, ma sono rimasto positivamente impressionato da Gunship 2000. Innanzitutto il manuale di istruzioni, malgrado un aspetto abbastanza pesante (170 pagine!) si è dimostrato non solo estremamente preciso e dettagliato, ma anche molto interessante, e mi ha fatto veramente venire voglia di provare a giocare. E il programma non mi ha certo deluso, con un'ottima definizione grafica, un sistema estremamente realistico e delle utilissime opzioni grazie alle quali ho potuto compensare il mio iniziale disorientamento. Procedendo con le missioni ci si trova realmente coinvolti dal gioco, fino a quando insorge la sindrome dell'ultima partita ("beh, sono le tre di notte. Faccio l'ultima e poi smetto", salvo poi ritrovarsi la mattina dopo ancora incollati al video mentre si maledicono le forze anti-aeree nemiche). Malgrado tutto questo resta comunque un genere abbastanza elitario, rivolto a tutti coloro che non si fanno spaventare da enormi manuali di istruzioni e da una quantità incredibile di comandi. Se fate parte di questa cerchia di persone, non perdetevi Gunship 2000.

TECNICA 91
GIOCABILITA' 91
INNOVAZIONE 91
GLOBALE 91

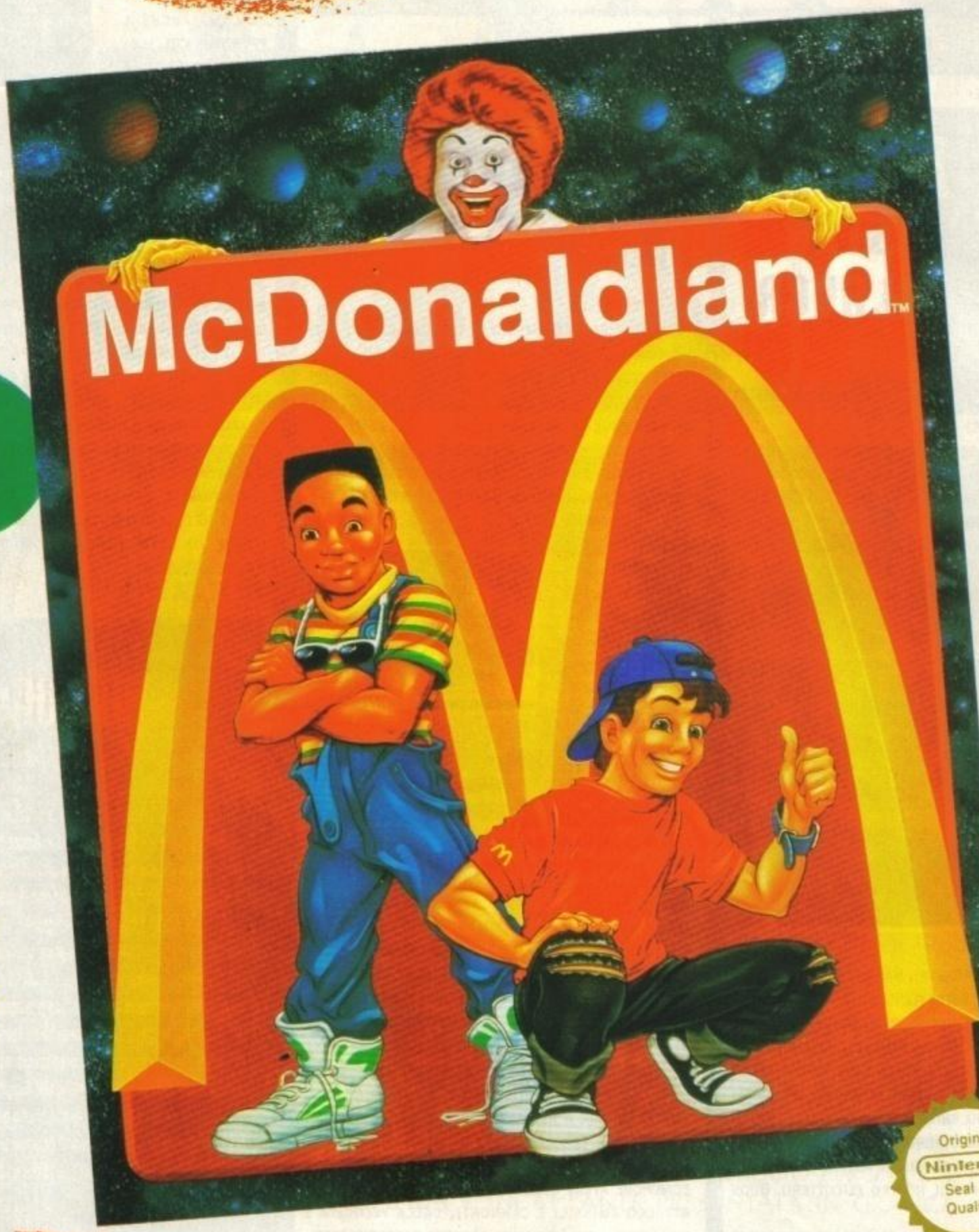
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



Original Nintendo Seal of Quality

SALDIMANIA

ocean

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS LEADER

THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALDS CORPORATION: M.C. KIDS, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, COSMC, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

riginali per NINTENDO, con le istruzioni in itali

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

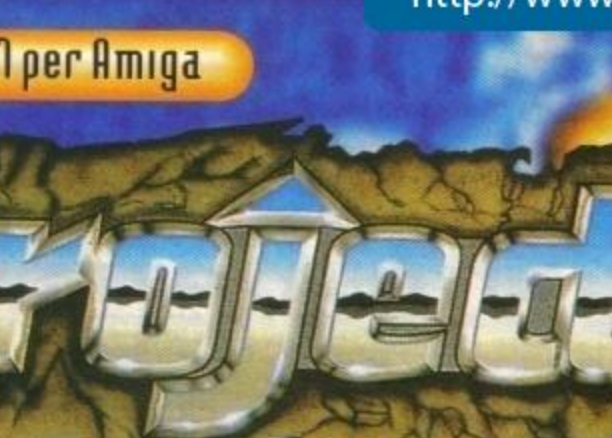
Project-X

UPDATE

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quando il gruppo di misteriosi programmatori chiamati Team 17 folgorò il mercato videoludico, sfornando il più stupefacente shoot'em up della storia del software...

... Grafica splendidamente definita e sonoro sconvolgente (chi non si ricorda la voce digitalizzata che nei momenti di tensione incitava a cambiare arma "Plasma, power up!" o "Destroy Waves for power ups!"), resero Project-X un classico. L'unico difetto era imputabile alla difficoltà, standard poi mantenuto in tutti i seguenti prodotti targati Team 17, veramente elevata che spesso faceva risultare il gioco veramente frustrante.

I Team 17 hanno quindi deciso di migliorare decisamente il loro vecchio prodotto pubblicando questa versione "riveduta e corretta" sotto l'etichetta Classic Team 17 e vendendolo al costo di un budget (un po' come era accaduto con Alien Breed Special Edition '93, che è a tutti gli effetti il primo volume di questa nuova "collana").



La storia, però, è sempre la stessa: i malati di mente di turno decidono di svolgere degli esperimenti di un virus mutageno su alcuni insetti, con l'unico risultato di trasformare questi ultimi in una sorta di droidi, dotati di intelligenza propria con l'infimo scopo di sfruttarli per conquistare il mondo.

Può il mondo assistere inerme alla sua fine, assediato da un manipolo di folli scienziati alla guida del loro esercito di zanzare pasciute? Certo che no, ed ecco entrare in causa voi: un uomo, il suo profum... ehm, il suo coraggio, e il vostro compito è piuttosto sempliciotto: salire sulla vostra sofisticatissima astronave (dopo che avete pagato una vita di tasse, finalmente potete vedere dove sono andati a finire i vostri soldi..), volare verso il pianeta Ryxx (dove gli squinternati hanno deciso di costruire il loro quartier generale), intrufolarsi nel cuore delle strutture, distruggere tutto, eliminare ondate su ondate di alieni, fermarsi all'Autogrill a fare uno spuntino e tornare a casa possibilmente vivi. Tutto facile se non fosse per l'Autogrill... Per fare questo potrete scegliere tra tre diversi tipi di astronavi: il Crux (la usano anche i tedeschi, da qui la parola crucco... Ah, ah!) è il mezzo nato per "fare del male" dato che si porta dietro un arsenale da fare impallidire Rambo e Terminator messi assieme, a scapito però di un'inerzia abbastanza pesante e scarsa manovrabilità; l'Hyperion è la classica astronave "all-purpose" in quanto dotata di una buona velocità e un altrettanto buono armamento; infine c'è l'Hunter Mk7 (lontano parente della cartuccia Action Replay Mk5 per Amiga) che è velocissimo, leggerissimo, ma spara delle caccole.

E' comunque possibile, durante il gioco, potenziare l'arsenale del vostro mezzo, semplicemente raccogliendo delle palline blu contrassegnate da una P che vi permetteranno di selezionare una delle armi illuminate sul fondo dello schermo. Queste armi sono nell'ordine: Speed, che vi consente di aumentare la velocità del vostro mezzo; Build costruisce un beam stile R-Type; Side vi dota di due comodi laser laterali; Missiles, vi fornisce da uno a tre missili a ricerca calorica; Plasma, invece, è un potentissimo raggio termico in grado di sparare in più direzioni; se avete freddo, Magma è quello che fa per voi, in quanto sarete in grado di sparare dei potenti colpi fiammeggianti; poi viene il Laser (c'è bisogno di dirvi gli effetti?); e infine c'è lo Stealth, un'icona che quando viene attivata vi permette di diventare invulnerabili per un tot di tempo.

Il gioco è suddiviso in incredibili e difficilissimi livelli, ognuno dei quali rappresenta una diversa fase della vostra perigliosa missione: nel primo livello dovrete avvicinarvi al pianeta e vi troverete a fronteggiare meteoriti e altre amenità del genere; il secondo livello vi vede protagonisti di un vero e proprio raid nelle linee difensive nemiche sullo splendido, quanto pericoloso pianeta, quindi dovrete entrare nel cuore di Ryxx facendo attenzione a crolli vari, esplosioni di lava, nonché i soliti temibili alieni...

Inutile dire che tutte le zone sono protette da un enorme boss ubicato alla fine dei vari livelli.

Andrea "MAO" Della Calce

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

AMIGA

Che dire di questo Project-X se non che è stupendo: finalmente la difficoltà è stata ricalibrata e tutte le volte che il giocatore perde una delle sue cinque vite a disposizione, l'armamento non viene ridotto del 25% (come accadeva invece nella precedente versione), anzi, in alcuni casi, viene aumentato. I livelli sono stati riediteti quasi completamente e per farvi un esempio, vi basti sapere che nel primo livello è stata eliminata la sezione nella quale l'astronave veramente infame vi bersagliava in continuazione con dei missili (chi non ha perso ore e ore in quel punto, soprattutto usando il Crux?) ed è stata tagliata tutta la parte fino al "mostrone" finale. Per il resto questa riedizione è del tutto identica alla precedente e soddisferà completamente tutti coloro che l'avevano trovata troppo difficile e frustrante. Assolutamente da comprare, in quanto questo rimane LO shoot'em up.

TECNICA 93
GIOCABILITA' 93
INNOVAZIONE 93
GLOBALE 93

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

SALDIMANIA

TOYS LEADER

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale"

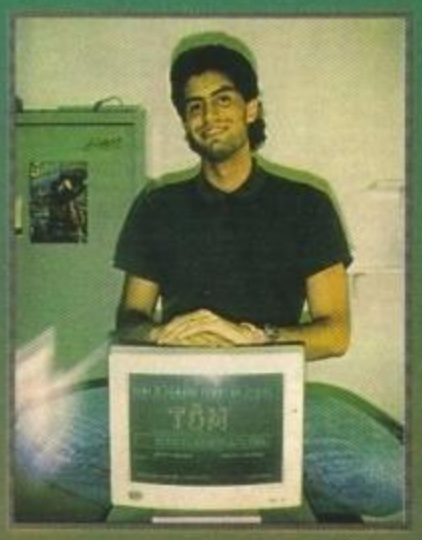
NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1991 RARE LTD. LICENSED BY TRADEWEST, INC. BY RARE COIN-IT, INC. © TRADEWEST INC.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMO IMPERO
(diffidate dalle imitazioni)
02-55303002

Dopo la breve pausa estiva, anche Ultimo Impero riapre i battenti, quindi non vi resta altro da fare che collegarvi e scoprire le innumerevoli novità che questo mese di settembre vi riserva.
Come direbbe uno dei tanti personaggi del DJ Time di Radio DJ: "BENVENUTIiiii!". Anzi, io direi: "BENTORNATIiiii!".
E già, ormai è noto che anche le Banche Dati vanno in vacanza, ma il vostro instancabile, indistruttibile e irrefrenabile SysOp si è fatto in quattro per non deludere le aspettative di tutti gli utenti di Ultimo Impero. Infatti, per metà settembre dovrebbe essere disponibile la nuova versione del programma che gestisce il nostro BBS, ormai giunto alla release 3.0.
Si preannunciano quindi grandi novità che non potete assolutamente perdere.



La redazione vuole inoltre salutare tutti gli utenti che hanno partecipato e parteciperanno (si spera. NdSysOp) in modo cosi' attivo a tutte le iniziative intraprese con Ultimo Impero.
Qui di seguito troverete lo schema di tutte le aree dedicate a TGM con i relativi comandi di accesso "rapido" che potrete utilizzare dal Prompt del Livello Principale>.
Aree Messaggi:
TGM TIPS - A!;3!;1
TGM POSTA - A!;3!;2
TGM Confronti AMIGA-PC - A!;3!;3
Aree File:
TGM TIPS & CHEAT AMIGA - U!;3!;1
TGM TIPS & CHEAT MS-DOS - U!;3!;2
TGM PREVIEW AMIGA - U!;3!;3
TGM PREVIEW MS-DOS - U!;3!;4
TGM UPLOAD TALENT SCOUT - U!;3!;5
TGM UPLOAD - U!;3!;6
Una nota molto positiva va all'area Talent Scout che ha riscosso immediatamente ampi consensi, tanto da permettere a due fortunati gruppi di programmatori di ricevere nello scorso numero il bollino Talent Star per i loro prodotti.
Non bisogna dimenticare che Ultimo Impero comprende anche molte altre aree sia per MS-DOS che per Amiga.
Infatti avrete la possibilità di prelevare utility, immagini, demo, prog. musicali, decompattatori, prog. di comunicazione, giochi PD e tantissime altre cose.
Esistono anche aree specifiche per i programmi esclusivi come ad esempio l'area WINDOWS (per gli utenti PC) e l'area GRAFICA HAM8 (per gli utenti A1200 - A4000).
Ma torniamo a noi e proseguiamo con la consueta rubrica dedicata ai comandi del BBS.
Dunque, in Ultimo Impero esiste la possibilità di selezionare, in un apposito buffer, i file che intendete prelevare. Questa opportunità risulta molto interessante nel momento in cui avrete l'esigenza di prelevare più file in aree diverse.
I comandi per gestire il buffer di selezione sono i seguenti:
*N seleziona un file nel buffer (N indica il numero del file)
SS mostra i file selezionati nel buffer
*C Cancella tutte le selezioni del buffer
DS Download Selezioni (preleva i file selezionati nel buffer).
Essendo poi Ultimo Impero un BBS multilinea che quindi permette a più persone di collegarsi contemporaneamente, esistono dei comandi e delle aree per comunicare con tutti gli altri utenti presenti nel sistema.
Il comando OLM (On-Line Message o Messaggio in linea) serve per inviare un breve messaggio a un utente collegato su un'altra linea. CC viene utilizzato per richiedere il chat (chat è la possibilità di dialogare via modem con un'altra persona.
Ma come facciamo a sapere chi è collegato insieme a noi sulle altre linee??? E' semplicissimo, basta utilizzare il comando WHO (traduzione=CHI) che ci mostrerà uno schema molto dettagliato di tutte le linee del BBS.
Oltre a questi comandi, esiste un'area esclusivamente dedicata alle comunicazioni tra utenti. Questa è l'area CONFERENZE, attivabile dal Livello Principale> con il comando J.
Tutto quello che scriverete all'interno dell'area conferenze, alla pressione del tasto RETURN, verrà visualizzato a tutte le persone presenti insieme a voi nell'area.
Ricordate che per attivare qualsiasi comando nell'area Conferenze, dovrete mettere un / all'inizio di una riga.
Ad esempio, per usufruire dell'Help dovrete scrivere /? oppure per uscire dall'area basterà attivare /Q.
Ok ragazzi, credo che sia proprio arrivato il momento dei saluti...
Naturalmente continueremo l'esposizione dei comandi del BBS nei prossimi numeri di TGM.
Vi ricordo che se voleste conoscere dettagliatamente tutti i comandi e i segreti di Ultimo Impero è disponibile un manuale di oltre 40 pagine che vi toglierà qualsiasi dubbio sull'utilizzo dei modem e di questo BBS.
Se siete interessati potrete ordinarlo direttamente in BBS al SysOp.
Vi aspettiamo tutti in BBS... Ciao!!!

Massimiliano Coltorti

TOP GAMES MACHINE

Grossi cambiamenti per la Top Games Machine... Formula One GP prende il largo nei giochi per PC, mentre SuperFrog resta sempre più solitario in quelli per Amiga... chi sarà il vincitore il prossimo mese? Chiamate Ultimo Impero e votate! Anche se avete già votato ricordatevi di farlo nuovamente: la classifica è stata riaggiornata con nuove "nomination" (come Syndicate e Day of The Tentacle) e quindi tutto può ancora succedere...

PC

1:Formula one Grand Prix	15.0 %
2:Strike Commander	14.1 %
3:X-Wing	13.8 %
4:Indiana Jones IV	9.7 %
5:Monkey Island II	9.0 %
6:Alone in the Dark	7.0 %
7:Ultima Underworld II	6.5 %
8:Lemmings 2	4.1 %
9:Dune II	3.6 %
10:Ultima VII	3.1 %
11:Eye of the Beholder II	2.4 %
12:Incredible Machine	1.9 %
13:Zool	1.2 %
14:Space Quest V	0.7 %
15:Legacy	0.2 %
ALTRO	7.0 %

AMIGA

1:Super Frog	18.3 %
2:Formula One Grand Prix	17.1 %
3:Sensible Soccer	10.0 %
4:Kick Off 2	7.5 %
5:Lemmings 2	6.8 %
6:Pinball Fantasies	5.5 %
7::Project-X	5.5 %
8:Alien Breed	4.0 %
9:Desert Strike	4.5 %
10:Body Blows	3.7 %
11:Lionheart	2.7 %
12: Zool	
2.5 %	
13:Chuck Rock 2	1.5 %
14:Pool	0.5 %
ALTRO	9.3 %

TALENT SCOUT

Se avete materiale da inviarci, chiamate pure ULTIMO IMPERO al numero 02-55303002 e scaricate tutto in area FILE TGM TALENT SCOUT.
Il comando "rapido" per accedere direttamente è il seguente: dal Livello Principale> scrivete U!;3!;5
Ricordatevi di inserire nei file inviati un breve testo con le informazioni sul prodotto e i vostri dati personali.
I file pervenuti saranno testati accuratamente e se risulteranno idonei, saranno pubblicati sui prossimi numeri di TGM.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KEEP ON BREEDING...

PARTE III

•IL MESE IN BREVE

UN ALTRO SELVAGGIO ED ECCITANTE MESE PER I COMPONENTI DEL TEAM 17, NONOSTANTE BEN POCO DI QUELLO CHE CI SIA SUCCESSO ABBIA A CHE FARE DIRETTAMENTE CON LA PROGRAMMAZIONE DI ALIEN BREED 2; COMUNQUE IL NOSTRO LAVORO AVANZA VELOCEMENTE E IL GIOCO STA INIZIANDO A PRENDERE UNA SUA FORMA BEN DEFINITA. I PRIMI ALIENI HANNO FATTO FINALMENTE LA LORO COMPARSA, COSÌ COME GLI EDIFICI DELLE AREE CIVILI DELLA COLONIA; LOGICAMENTE ABBIAMO AVUTO I SOLITI PROBLEMI CON L'HARDWARE E QUALCHE SPUMEGGIANTE AVVENTURA IN BIRRERIA, MA DI CIÒ PARLEREMO IN DETTAGLIO NEL DIARIO VERO E PROPRIO.

LA GRAFICA VETTORIALE DI CUI AVEVO PARLATO IL MESE SCORSO È STATA MESSA NETTAMENTE DA PARTE PER IL MOMENTO (COME TRA L'ALTRO AVEVO INIZIALMENTE SUPPOSTO); INFATTI QUANDO SI PROGRAMMA UN GIOCO SALTANO SEMPRE FUORI DELLE BUONE IDEE CHE INIZIALMENTE CI ESALTANO UN CASINO, MA POI, COL PASSARE DEL TEMPO, PERDONO DI FASCINO E VENGONO SUCCESSIVAMENTE ACCANTONATE O LASCIATE PER ULTIME. COMUNQUE È MOLTO PROBABILE CHE I VETTORI SARANNO UTILIZZATI LO STESSO IN UN MODO O NELL'ALTRO NEL GIOCO DEFINITIVO (MAGARI NEL NUOVO COMPUTER SYSTEM DELLA BASE), QUINDI NON PERDETE LA SPERANZA!

•RICO HOLMES [Grafica]

IL NOSTRO CARO RAGAZZO SI È DIVERTITO LA MAGGIOR PARTE DEL MESE RENDERIZZANDO STRANE CREATURE ALIENE, HA SICURAMENTE SVOLTO UN OTTIMO LAVORO GRAZIE AL SUO OPALVISION, CON CUI HA GENERATO INCREDIBILI IMMAGINI GRAFICHE PER L'AMIGA 1200. ORA COME ORA È ALLA RICERCA DI UNA SCHEDA A COLORI 24 BIT EFFETTIVAMENTE COMPATIBILE CON IL SUO A4000. ABBIAMO INFATTI L'INTENZIONE DI UTILIZZARE BUONA PARTE DELLE IMMAGINI RENDERIZZATE PER ALCUNI OGGETTI SPECIALI, OPPURE PER LE ANIMAZIONI DEI FONDALI, IL CUI EFFETTO FINALE SARÀ VERAMENTE AFFASCINANTE.

RICO HA ANCHE BUTTATO GIÙ NUOVE IDEE PER IL COMPUTER SYSTEM DELLA BASE E HA SVILUPPATO NUOVE E PIÙ TERRIBILI ARMI; GLI ARMAMENTI DI ALIEN BREED 2 SARANNO MOOOLTO MIGLIORI DELLA VERSIONE ORIGINALE E COMPRENDERANNO GRANATE MULTIPLE, MISSILI A RICERCA CALORICA CHE SVOLAZZANO IN GIRO PER I CORRIDOI INSEGUENDO I NEMICI E MOLTE ALTRE COSE DEL GENERE.

NUOVI ALIENI SONO STATI NEL FRATTEMPO GENERATI, E SPERIAMO VIVAMENTE DI RIUSCIRE A INTRODURRE IN QUESTA NUOVA EDIZIONE MOLTI TIPI DI NEMICI DIVERSI TRA LORO (TRA CUI ALCUNI CHE RISPONDERANNO AL VOSTRO FUOCO); INOLTRE DOVRETE FARE I CONTI CON I MASSICCI SISTEMI DI SICUREZZA E LE NUMEROSE TORRETTE CHE PROTEGGONO LA COLONIA (NON TROPPO BENE A QUANTO SEMBRA!), NONCHÉ STARE PARTICOLARMENTE ATTENTI A MINE, ALIENI POLIMORFI CHE SI TRASFORMANO IN COMUNI OGGETTI E ASPETTANO PAZIENTEMENTE IL PASSAGGIO DI UN QUALCHE SVENTURATO, MOSTRI VARI CHE SPUNTANO DALLE PARETI O DAL PAVIMENTO, NEMICI PARTICOLARMENTE INTELLIGENTI, RAGNETTI PRONTI A SALTARVI IN FACCIA, DROIDI IMPAZZITI E MOLTE ALTRE COSE CHE NON VI IMMAGINATE NEANCHE...

Riprende il diario e noi cediamo subito la parola al solito Martyn per scoprire come procedono le cose... Ok, il prossimo mese vedremo di parlare del gioco vero e proprio; lo so che al momento sembra di leggere "Il Diario di una Software House" in cui una volta ogni due giorni ci capita qualche disgrazia o ci esplode un computer, ma, che ci crediate o meno, le cose vanno proprio così da queste parti...

QUESTO MESE SIAMO RIUSCITI A DISEGNARE COMPLETAMENTE SOLTANTO UN ALIENO; NELLA VERSIONE A 32 COLORI STIAMO CERCANDO DI UTILIZZARE UN SACCO DI SFUMATURE PER RENDERE MIGLIORE LA LORO DEFINIZIONE GRAFICA, E VI POSSO ASSICURARE CHE IL RISULTATO NON POTRÀ DELUDERVI.

•ANDREAS TADIC [Programmazione]

UN MESE TUTT'ALTRO CHE DIVERTENTE PER ANDREAS; HA PASSATO INFATTI UN PAIO DI ALTAMENTE STRESSANTI SETTIMANE RAVANANDO E RITOCCANDO I CODICI ORIGINALI DI PROJECT-X, PER PREPARARNE LA VERSIONE BUDGET. LAVORARE CON I VECCHI CODICI È L'INCUBO DI TUTTI I PROGRAMMATORI (O PER LO MENO COSÌ SEMBRA), E IL GIOVANE ANDREAS NON È UN'ECCEZIONE. COMUNQUE LA SUA FATICA È GIUNTA FINALMENTE A TERMINE E IL GIOCO È ORMAI PRONTO; LA NUOVA VERSIONE È PIÙ FACILE E IMMEDIATA DELL'ORIGINALE E SI RIVELA PERCIÒ PIÙ APPETIBILE PER I GIOCATORI MENO ESPERTI, CHE RIUSCIRANNO COSÌ AD AVANZARE NEL GIOCO CON MAGGIOR SEMPLICITÀ.

A MIO AVVISO RITOCCARE UN PRODOTTO PRIMA DI RIPUBBLICARLO È STATA UN'OTTIMA IDEA (E I GIUDIZI DELLE VARIE RIVISTE SEMBRANO CONCORDI SU QUESTO FATTO); COSÌ FINALMENTE PROJECT-X È STATO ULTIMATO E ORA SI TROVA COMODAMENTE IN CIMA ALLA CLASSIFICA DEI BUDGET PIÙ VENDUTI (GRAZIE A TUTTI VOI!), SPODESTANDO IL NOSTRO ALIEN BREED '92 DOPO BEN 31 SETTIMANE CONSECUTIVE AL PRIMO POSTO (!!!).

FINITA ANCHE QUESTA FATICA, ANDREAS HA TOLTO LA POLVERE AL SUO MAP-EDITOR, CHE ERA RIMASTO FERMO PER UN BEL PO' DI TEMPO, PER PREPARARLO AL PESANTE E INEVITABILE LAVORO DI ASSEMBLAGGIO DELLA MAPPA DEL GIOCO, COSA CHE AVVERRÀ NEI TRE PROSSIMI MESI; PER FAR CIÒ HA RICOMINCIATO A LAVORARE ANCHE LA SERA (ACCADE SEMPRE QUANDO IL TEMPO RIDIVENTA RAGIONEVOLMENTE BELLO)... DURANTE I BALSAMICI POMERIGGI ESTIVI LO POTETE INFATTI INCONTRARE MENTRE GIRA CON LA SUA T-TOP IROC CAMARO CONVERTIBILE PER LA STRADA PRINCIPALE DI OLOFSTROM (NON POTETE SBAGLIARVI, NE ESISTE UNA SOLA) MENTRE GUARDA LE BELLE RAGAZZE, DI NOTTE LO TROVERETE INVECE CHIUSO A CHIAVE IN UN CONFORTEVOLE UFFICIO A LAVORARE COME UN MATTO SUI CODICI DI ALIEN BREED 2... (FELICE LUI!).

•ALLISTER BRIMBLE [Sonoro]

A PARTE LE SOLITE BATTUTE SULLE PECORE, ALLISTER - INCREDIBILMENTE - CI PARLA ANCORA, E CI CONSIDERA ADDIRITTURA SUOI AMICI (INCREDIBILE!): COMUNQUE COME VI AVEVO DETTO LA VOLTA SCORSA, ALLISTER È STATO ALLO ZOO CON IL SUO DAT PER REGISTRARE RUMORI E MORMORII ANIMALESCHI; SONO STATO COSÌ DA LUI PER SCOPRIRE CHE COSA AVEVA OTTENUTO DI INTERESSANTE. MI SONO CHIESTO UN PAIO DI GIORNI FA: "DOVE DIAVOLO TROVERÒ DEI DECENTI URLI ALIENI PER ALIEN BREED 2?"; BEH, SEMBRA PROPRIO CHE IL NOSTRO ALLISTER ABBIA ANCHE QUESTA VOLTA AVUTO L'ILLUMINAZIONE GIUSTA.

I SUONI UTILIZZATI NELLA VERSIONE ORIGINALE DI ALIEN BREED ERANO STATI CAMPIONATI UTILIZZANDO I MIAGOLII DI PICCOLI MICETTI, DISTORTI E MUTATI SUCCESSIVAMENTE FINO AD ESSERE PIÙ O MENO CONVINCENTI (ALLISTER MI HA POI RIFERITO CHE HA ANCHE DOVUTO STRIZZARLI UN PO' PER FARLI MIAGOLARE PIÙ FORTE, MA MI HA CHIESTO DI NON DIRLO IN GIRO... NON PREOCCUPATEVI COMUNQUE, I DUE GATTI SI CHIAMANO COLIN E MOLLY E STANNO BENONE). PERCIÒ RICORDATEVI CHE LA PROSSIMA VOLTA CHE BLASTATE SCIFOSI ALIENI IN ALIEN BREED SPECIAL EDITION, SENTIRETE IL SUONO DI DUE POVERI E INDIFESI CUCCIOLOTTI NERI... VERGOGNATEVI! (MEGLIO ANCORA, VERGOGNATI ALLISTER!).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

PER ALIEN BREED 2 VOLEVA DEI VERSI PIÙ POTENTI E RAGGELANTI E CON GLI ANIMALI VERI ERA CERTO DI OTTENERE RISULTATI MIGLIORI; COSÌ ALLISTER HA DECISO DI FARE UN BEL VIAGGETTO FINO AL PAIGNTON ZOO CON IL SUO CASIO DAT RECORDER. LA PRIMA GABBIA CHE HA VISITATO È STATA QUELLA DEGLI ELEFANTI, IN CUI I SUDDETTI ANIMALI STAVANO ANIMOSAMENTE MANGIANO E SI RIFIUTAVANO TASSATIVAMENTE DI EMETTERE UN QUALSIASI TIPO DI SUONO (AVRESTI DOVUTO PROVARE A STRIZZARE ANCHE LORO, NO?); QUESTO È STATO DAVVERO UN PECCATO, POICHÉ ALLISTER È CONVINTO CHE I SUONI UTILIZZATI NEL FILM ALIENS ERANO BARRITI DI ELEFANTE... LA FERMATA SUCCESSIVA È STATA DAVANTI ALLA CASA DELLE SCIMMIE, MA PURTROPPO V'È GIUNTO UN PO' IN ANTICIPO, POICHÉ QUESTE STAVANO TUTTE ANCORA DORMENDO E IL GUARDIANO NON GLI HA VOLUTO PRESTARE UNA STECCA DA BILIARDO PER INCORAGGIARLE A EMETTERE SUONI DI QUALSIASI NATURA... E COSÌ LE MALEFICHE SPULCIATRICI HANNO CONTINUATO A DORMIRE. COME INIZIO LASCIAVA VERAMENTE A DESIDERARE (IL PAIGNTON ZOO NON È PROPRIO UN CENTRO FAUNISTICO DI FAMA INTERNAZIONALE), E COSÌ ALLISTER ERA SUL PUNTO DI ABBANDONARE LA SFIDA QUANDO UN MOSTRUOSO E IMMENSO PAVONE SI MISE A STRIDULARE A MASSIMO VOLUME PROPRIO DENTRO IL MICROFONO DEL SUO DAT! FINALMENTE IN POSSESSO DI UN BUON SUONO, IL NOSTRO EROE HA IMBOCCATO LA STRADA DEL RITORNO CON LA CERTEZZA DI POTER MUTARE IL VERSO ANIMALESCO IN QUALCOSA DI ALIENO PARTICOLARMENTE GUSTOSO. DI RITORNO ALLO STUDIO IL SUONO È STATO TRASFERITO IN UN AKAI S950 ATTRAVERSO UN APPOSITO FILTRO PER TOGLIERE I RUMORI AD ALTA FREQUENZA; FATTO QUESTO IL TUTTO È STATO ACCORCIATO UTILIZZANDO L'APPOSITA FUNZIONE DEL S950, E INFINE È STATO RITOCCATO CON UN PIZZICO DI RIVERBERO. IL TUTTO COSÌ OTTENUTO È STATO POI RIPRODOTTO SU QUATTRO NOTE IN CONTEMPORANEA E TRASPORTATO SU AMIGA CON L'AUDIO ENGENEER; TUTTO QUELLO CHE GLI RESTA DA FARE È MISCELARE IL RISULTATO OTTENUTO CON QUALCHE ESPLOSIONE O SCOPPIO TANTO PER DARGLI UN PO' PIÙ DI CORPO, E ALLA FINE ECCOLO QUA: UN PAVONEGGIANTE SUONO DIRETTAMENTE IN ALIEN BREED 2! SPERO SOLTANTO CHE IL PAVONE NON RIVENDICHI I DIRITTI D'AUTORE, MAGARI CON IL GUARDIANO COME SUO AGENTE...

• MARTYN BROWN [Product Manager]

PROPRIO UN STRANO MESE PER ME, LA MAGGIOR PARTE DEL QUALE IMPEGNATO IN FACCENDE CHE HANNO BEN POCO A CHE FARE CON ALIEN BREED 2! HO INFATTI PASSATO UNA STUPENDA SETTIMANA A CHICAGO VISITANDO IL CONSUMER ELECTRONICS SHOW (VERAMENTE GRANDE, SIA LA CITTÀ CHE LA FIERA) E HO POI DOVUTO TRASCORRERE IL RESTO DEL MIO TEMPO LAVORANDO CONTEMPORANEAMENTE SU DIECI ALTRI PROGETTI: BODY BLOWS PER PC, BODY BLOWS PER A1200, IL BUDGET DI PROJECT-X, F1 CHALLENGE (CHE È STATO RINOMINATO F17 CHALLENGE E CHE HA SUBITO NON POCHI CAMBIAMENTI PER PROBLEMI DI COPYRIGHT), BODY BLOWS 2, QWAK, CARDIAX, ALIEN BREED VERSIONE PC, OVERDRIVE, ASSASSIN REMIX E APACHE. PHEW! HO AVUTO UN MESE MOLTO INTENSO E NON HO PERCIÒ POTUTO DEDICARE TUTTO IL TEMPO CHE AVREI VOLUTO PER INCONTRARE GLI ALTRI PROGRAMMATORI E DISCUTERE TRANQUILLAMENTE SU COME ORGANIZZARE LE COSE, MA È MOLTO PROBABILE CHE VERSO LA FINE DI LUGLIO, PRIMI DI AGOSTO, FARÒ UN BEL VIAGGETTO IN SVEZIA INSIEME AD ALLISTER PER TROVARCI TUTTI INSIEME E DISCUTERE SU LARGA SCALA DEL NOSTRO PROGETTO.

ABBIAMO ANCHE CONCLUSO GLI ULTIMI PREPARATIVI RIGUARDANTI IL NOSTRO IMMINENTE SBARCO SULLE CONSOLE, PRINCIPALMENTE SUPER NES E MEGADRIVE, PER CUI GIÀ IL PROSSIMO ANNO INIZIEREMO A CONVERTIRE ED ELABORARE I NOSTRI GIOCHI; COMUNQUE NON PREOCCUPATEVI, L'AMIGA NON SARÀ SICURAMENTE MESSA DA PARTE! HO ANCHE RICEVUTO UNA LETTERA DI UN TIPO CHE SI LAMENTA DELLA SCARSITÀ DI INFORMAZIONI NEL DIARIO (E PERCIÒ NEL GIOCO) RIGUARDANTI L'AMIGA

1200: TUTTO QUELLO CHE CHIEDIAMO È DI ASPETTARE E GIUDICARE IL GIOCO SOLO QUANDO SARÀ FINALMENTE FINITO E REGOLARMENTE DISTRIBUITO. NON VORREI SEMBRARE UN PO' TROPPO DISTRUTTIVO NEI CONFRONTI DELL'ULTIMO GIOIELLINO DI CASA COMMODORE, MA DOVETE CAPIRE CHE OLTRE AD AVERE UN CHIP GRAFICO PIÙ AVANZATO E UN PROCESSORE A 32 BIT PIÙ VELOCE, L'AMIGA 1200 NON POSSIEDE NESSUN SUPER-MEGA ACCESSORIO CHE LA DISTINGUA COSÌ TANTO DAL SUO CUGINO PIÙ ANZIANO. HO LA SENSAZIONE CHE LA GENTE SI STIA ASPETTANDO QUALCOSA DI ECCESSIVAMENTE STRAORDINARIO DA QUESTA NUOVA MACCHINA: BEH, SE È COSÌ CREDO PROPRIO CHE STIANO SOPRAVALUTANDO LE VIRTÙ DI QUESTO COMPUTER. CERTAMENTE L'A1200 È UN OTTIMO PASSO AVANTI IN CONFRONTO ALL'A500, E I GIOCHI APPARIRANNO A TUTTI GLI EFFETTI PIÙ BELLI, GIOCABILI E VELOCI; PURTROPPO PERÒ NON È FORNITA DI QUELL'HARDWARE DI CUI LA MAGGIOR PARTE DELLA GENTE PENSA DISPORRE, E VI ASSICURO CHE ABBIAMO ATTENTAMENTE LETTO E PONDERATO LE SPECIFICHE! COMUNQUE VI POSSO ASSICURARE CHE CERCHEREMO DI OTTENERE DALL'A1200 IL MASSIMO POSSIBILE, ANCHE SE SICURAMENTE BISOGNERÀ ASPETTARE UN PO' PRIMA DI RIUSCIRE A FARLA FUNZIONARE AL 100%. C'È POI DA DIRE COME IL MERCATO MONDIALE CONTI CIRCA 200000 POSSESSORI DI AMIGA 1200 E QUASI QUATTRO MILIONI DI UTENTI CHE UTILIZZANO ANCORA LA VECCHIA GENERAZIONE DELLA COMMODORE, PERCIÒ INEVITABILMENTE SI TENDERÀ A FAVORIRE SOPRATUTTO QUESTA CLASSE. CHIUDIAMO QUI QUESTA PARENTESI.

ALLA FINE DI QUESTO MESE SARÒ IN VOLO PER PAROS, UN'ISOLETTA GRECA, DOVE FINALMENTE MI GODRÒ LA MIA PRIMA VERA VACANZA DELL'ANNO... E SINCERAMENTE NON STO PIÙ NELLA PELLE! IL PROSSIMO MESE VI MANDO UNA MIA BELLA FOTO SUPER-ABBRONZATA!

• AL QUARTIER GENERALE DEI TEAM 17

ENNESIMO MESE TRANQUILLO QUI AL QUARTIER GENERALE PER QUANTO RIGUARDA ALIEN BREED 2; ENNESIME CHIAMATE PER SAPERE QUANDO USCIRÀ IL GIOCO E ENNESIMA INEVITABILE RISPOSTA "ALLA FINE DELL'ANNO". ALIEN BREED SPECIAL EDITION È STATO SRADICATO DALLA PRIMA POSIZIONE DELLA CLASSIFICA BUDGET DAL NOSTRO PROJECT-X DOPO BEN 31 GLORIOSE E CONSECUTIVE SETTIMANE. ABBIAMO POI RICEVUTO DUE IMMAGINI GRAFICHE MOLTO BELLE PER ESSERE UTILIZZATE COME COPERTINA DELLA CONFEZIONE, PURTROPPO ENTRAMBE SONO ECCESSIVAMENTE INFLUENZATE DA UNA BEN NOTA SERIE DI FILM (RIPLEY, NON TI DIMENTICHEREMO. NDLUKE) E SONO STATE PERCIÒ SCARTATE; SPERIAMO DI POTERVI PROPORRE QUALCHE SCHIZZO NEL PROSSIMO NUMERO.

LA MAGGIOR PARTE DEL MESE CI HA VISTI IN CONFLITTO CON LA FUJI E LA F.I.A. (DETENTORI DEI COPYRIGHT DI TUTTO CIÒ CHE HA A CHE FARE CON LA FORMULA 1), LE QUALI CI HANNO CHIESTO MOOOLTI SOLDI POICHÉ IL NOSTRO F1 CHALLENGE INFRANGE I LORO DIRITTI D'AUTORE E CHE NOI NON POSSIAMO UTILIZZARE LA LETTERA F E IL NUMERO 1 O LE PAROLE GRAND E PRIX INSIEME IN UN NOSTRO TITOLO. HUMPH. SPERIAMO SOLO CHE GLI ALIENI NON GIUNGANO SULLA TERRA E SI LAMENTINO DI COME UTILIZZIAMO IMPUNEMENTE LA LORO IMMAGINE...

INOLTRE ABBIAMO DISTRIBUITO NUMEROSE COPIE DI OVERDRIVE AI NOSTRI "LUPACCHIOTTI" (LA NOSTRA SQUADRA DI ALLUPATI COLLABORATORI CHE CI TESTANO I GIOCHI), I QUALI SI STANNO DIVERTENDO UN MONDO NEL TENTATIVO DI BATTERSI A VICENDA I RECORD DELLE PISTE (E QUESTO NON PUÒ CHE ESSERE UN BUON SEGNO).

BENE: PASSIAMO FINALMENTE AL...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARIO: UN ALTRO MESE VISSUTO PERICOLOSAMENTE

•VOLANDO A CHICAGO

PARTENZA PER CHICAGO CON MACCHINA FOTOGRAFICA E DOLLARI IN ABBONDANZA, LASCIANDO ANDREAS E RICO A LAVORARE SERIAMENTE MENTRE IO MI ABBRONZO E MI DIVERTO PER UNA SETTIMANA. LA PRIMA DISAVVENTURA MI CAPITA QUANDO, LA PRIMA SERA, MI UBRIACO E LASCIO INAVVERTITAMENTE GIACCA E PASSAPORTO IN UN PUB IN CENTRO... (SCUSATE, MA QUI APRO IO UNA PARENTESI. QUEL PRIMO FATIDICO GIORNO, DEDICATO ALLO SHOPPING E COSTATOMI UNA DOZZINA DI STIPENDI, AVEVO APPUNTAMENTO CON MARTYN E COMPAGNI DAVANTI AL RISTORANTE DI MICHAEL JORDAN ALLE 11.00 DEL MATTINO. GIÀ CHE ERAVAMO LÌ, TANTO VALEVA PRENDERSI QUALCHE COSA DA BERE... DAL MOMENTO CHE, PUR BEVENDO DI TUTTO, DETESTO CON TUTTE LE MIE FORZE LA BIRRA, HO ANTICIPATO LE PREVEDIBILI MOSSE DI MARTYN DICENDOGLI "TUTTO TRANNE UNA BIRRA"... IL RISULTATO DELLA MIA RICHIESTA NON HA TARDATO A MANIFESTARSI: DUE ENORMI BOCCALI DI VODKA AL LIMONE! DI PRIMO MATTINO, A STOMACO VUOTO E CON IL FUSO ORARIO ANCORA SBALLATO! IMMAGINATEVI UN PO' LE CONDIZIONI GENERALI DODICI ORE PIÙ TARDI, DOPO UNA CENA DI GRUPPO IN UNA BELLA STEAK HOUSE AMERICANA... NDMAX).

FORTUNATAMENTE QUANDO TORNO TROVO ANCORA TUTTO, MA PAGO LA MIA INDULGENZA IL GIORNO DOPO CON UN MAL DI TESTA APOCALITTICO. NON CREDO CHE IMPARERÒ MAI LA LEZIONE...

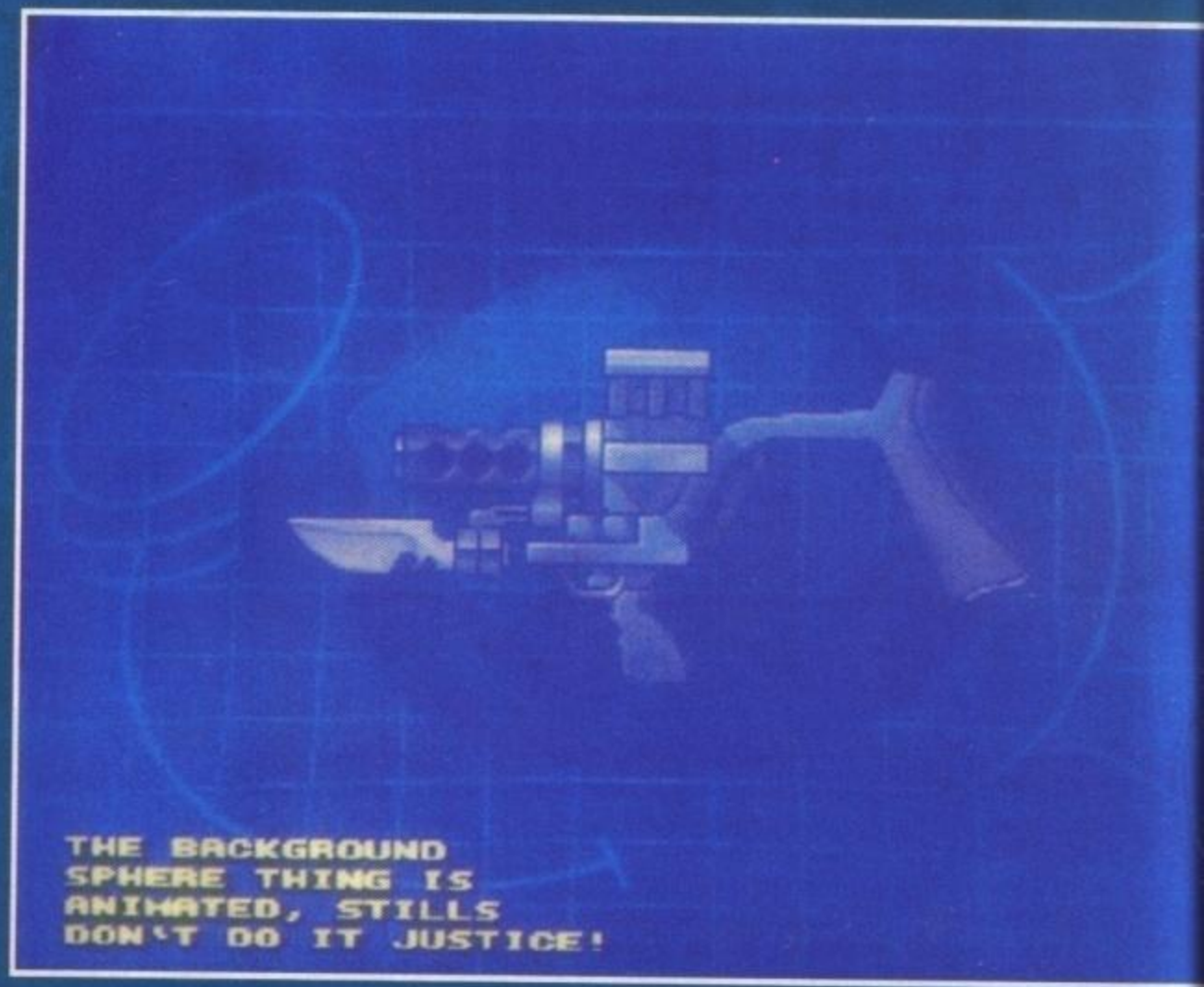
PASSO COSÌ DUE GIORNI INCREDIBILI GIRONZOLANDO PER CHICAGO GUARDANDO LE INCREDIBILI BELLEZZE ARCHITETTONICHE DELLA CITTÀ... E NON MI STO RIFERENDO ALLE RAGAZZE DEL BAJA BEACH CLUB (IN ATTILLATI COSTUMINI DA BAGNO, NDMAX)! PENSO AI POVERI RICO E ANDREAS SCHIAVIZZATI DAVANTI AI MONITOR IN SVEZIA PER CIRCA DIECI MILLISECONDI E POI MI FACCIO L'ENNESIMA BEVUTA ALL'HARD ROCK CAFE... QUESTA SÌ CHE È VITA!

•3. 4. 5. 6 GIUGNO

AL CONSUMER ELECTRONICS SHOW CI SONO UN SACCO DI COSE INTERESSANTI DA VEDERE E ASSOLUTAMENTE NIENTE DI TUTTO QUESTO RIGUARDA L'AMIGA, TRANNE IL VIDEO TOASTER, DI CUI POTREBBERO PARLARE SOLTANTO I TECNICI DI CU. NON HO VISTO NIENTE DI PARTICOLARE INTERESSE OLTRE A TELEVISORI INTELLIGENTI, INCREDIBILI IMPIANTI STEREO PER AUTOMOBILI E L'INCREDIBILE "DAYTONA", L'ULTIMO COIN OP DELLA SEGA... CREDO PROPRIO CHE NON VEDREMO UNA CONVERSIONE PER SPECTRUM. INOLTRE HO INCONTRATO GARY WHITTA, MA PER IL RESTO È STATO PROPRIO UNA BELLA FIERA.

•LUNEDI', 7 GIUGNO

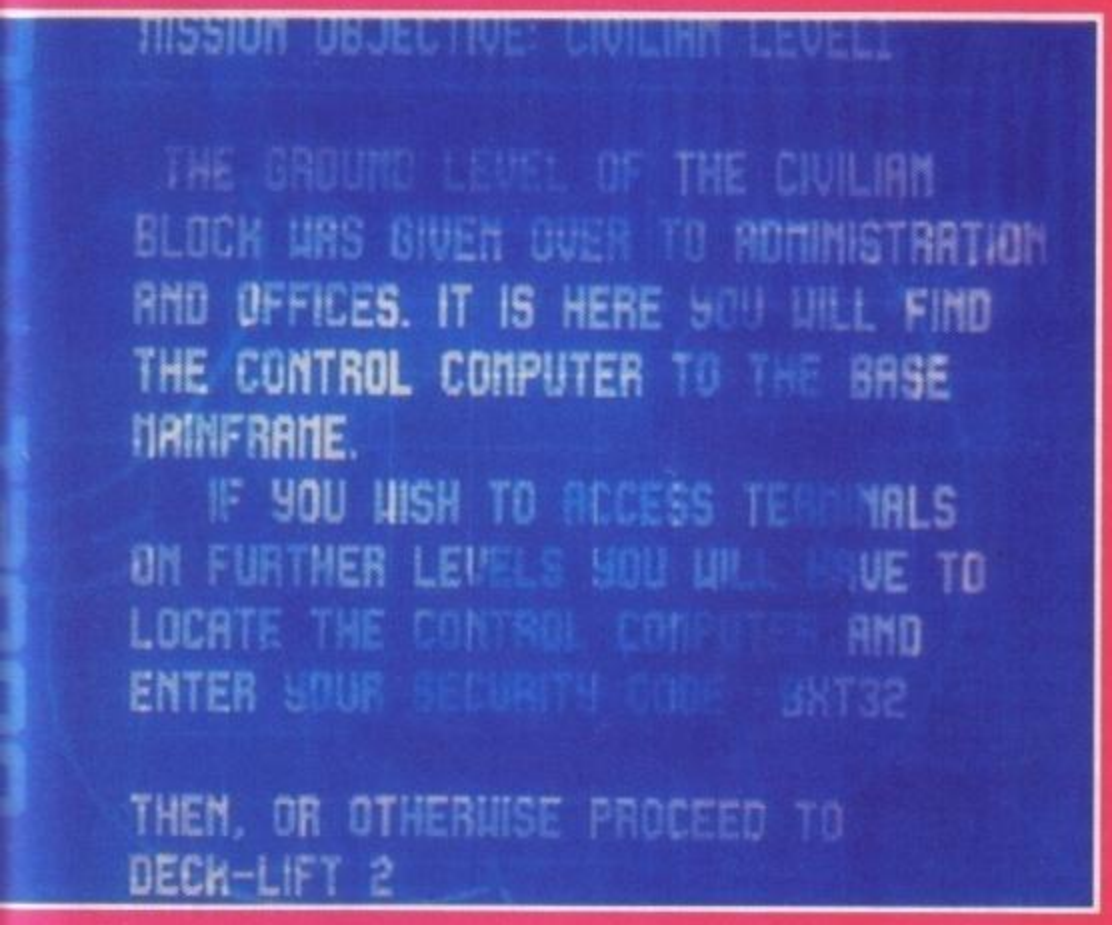
ECCOMI DI NUOVO AL LAVORO DOPO ESSER PARTITO DA CHICAGO CON UNA LACRIMA NEGLI OCCHI E UN BUCO NEL PORTAFOGLIO: PROJECT-X DEVE ESSERE PRONTO IL PIÙ PRESTO POSSIBILE E ANDREAS STA PER RAGGIUNGERE IL PUNTO DI NON RITORNO, MA ALLA FIN FINE CHI LA DURA LA VINCE E SIAMO



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY



RIUSCITI A FARCI STARE TUTTO IN SOLI TRE DISCHI.

• MERCOLEDI', 9 GIUGNO

L'OPALVISION DI RICO HA RICOMINCIATO A COMBINARE DEGLI SCHERZETTO E QUESTO PUÒ SOLTANTO SIGNIFICARE CHE I FONDALI A 128 COLORI DEVONO ESSERE MESSI MOMENTANEAMENTE DA PARTE, ALMENO FINCHÉ NON ARRIVERÀ UNA NUOVA SCHEDA GRAFICA (IL DPAINT AGA È VERAMENTE TROPPO LENTO E INOLTRE NON SI POSSONO OTTENERE GLI STESSI EFFETTI DI UN SISTEMA A 24 BIT); TUTTO QUESTO COMPORTA CHE IL LAVORO SULLA VERSIONE STANDARD SARÀ PORTATO AVANTI PIÙ VELOCEMENTE.

• VENERDI', 11 GIUGNO

FERMI TUTTI. È ARRIVATO IL CIRCO IN OLOFSTROM. BEH, QUESTO È CIÒ CHE È EFFETTIVAMENTE SUCCESSO: STAVO CHIAMANDO ANDREAS PER CHIEDERGLI COME ANDAVANO LE COSE E MI BECCO IL MESSAGGIO SULLA SEGRETERIA TELEFONICA "NIENTE LAVORO, IL CIRCO È IN CITTÀ"... SPERO SOLTANTO CHE NON VENGA IN CITTÀ TROPPO SPESSO!

• LUNEDI', 14 GIUGNO

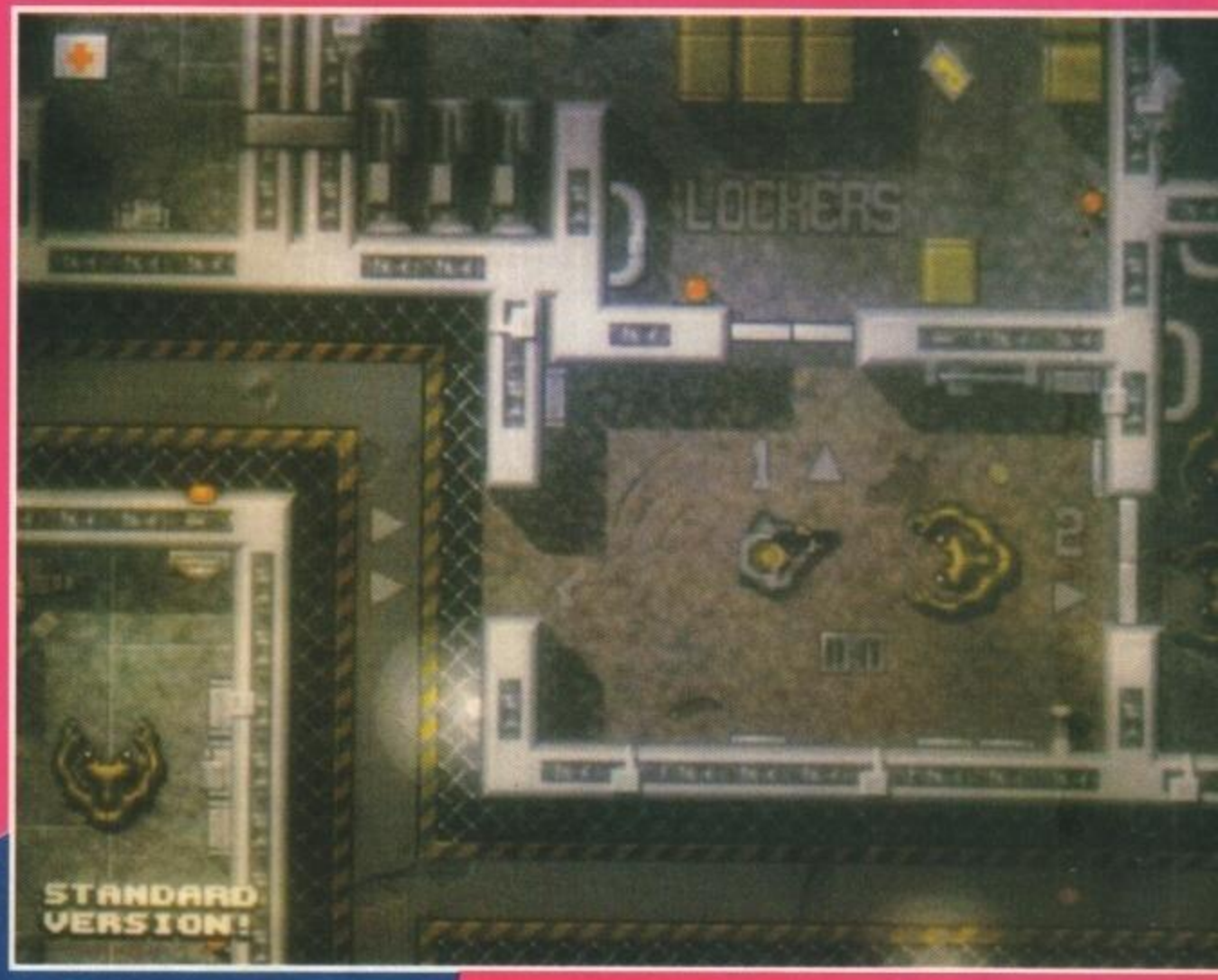
RICO HA INIZIATO A GIOCHERELLARE CON IL RAY-TRACING E ALCUNI RISULTATI LI POTETE VEDERE PRESTO NELLE FOTO, BENCHÉ LE IMMAGINI IFF STATICHE NON POSSONO DARE BENE L'IDEA. LA MAGGIOR PARTE DELLE ANIMAZIONI RENDERIZZATE SARANNO UTILIZZATE PER I FONDALI.

• MARTEDI', 15 GIUGNO

UNA GIORNATA BEN SPESA: MI SVEGLIO ALLE SEI DEL MATTINO E VADO A TROVARE MARTHYR TYDFIL (CENTRO DEL NOSTRO UNIVERSO CONOSCIUTO) A CUI CONSEGNO IL DISCO ORIGINALE DELLA NUOVA VERSIONE DI PROJECT-X. PASSIAMO COSÌ DUE ORE CONTROLLANDO E RICONTROLLANDO L'INTEGRITÀ DELLE VARIE COPIE E ANNUNCIAMO A TUTTI IL SUCCESSO DELL'OPERAZIONE (È LA PRIMA VOLTA CHE CI METTIAMO COSÌ POCO). SORRIDO FELICE PER LE SEGUENTI QUATTRO ORE DI RITORNO A WAKEFIELD, CHIAMO ANDREAS PER ANNUNCIARGLI LE BUONE NUOVE E ASCOLTO LE SUE URLA DI GIOIA. CI PIACE QUANDO LE COSE VANNO PER IL VERSO GIUSTO, SOPRATUTTO POICHÉ NORMALMENTE NON LO FANNO.

• GIOVEDI', 17 GIUGNO

PROJECT-X VIENE DISTRIBUITO NUOVAMENTE IN TUTTO IL MONDO (QUESTA VOLTA SOTTO FORMA DI BUDGET) E BATTIAMO IL NOSTRO PRECEDENTE RECORD DI VENDITE PER UN GIOCO NON INEDITO... SPEDENDO CIRCA UNA QUANTITÀ DOPPIA DI COPIE RISPETTO A QUELLE CHE CI AVEVANO RICHIESTO PER ALIEN BREED SPECIAL EDITION. TUTTE LE DITA E OGGETTI VARI SONO INCROCIATI NELLA SPERANZA CHE PROJECT-X SI RIVELI UN SUCCESSO. LO È. TACCHINI VENGONO CUCINATI E MANGIATI, LIQUORI SON BEVUTI E GLI STANCHI LAVORATORI TORNANO ALLE LORO CASE FELICI E CONTENTI.



• MARTEDI', 22 GIUGNO

RICO HA LAVORATO DURAMENTE SULLE COSTRUZIONI CIVILI DELLA COLONIA E SONO EMERSI COSÌ I CARATTERI PECULIARI DI QUESTO LIVELLO. IN CONFRONTO ALLE ISTALLAZIONI MILITARI, QUESTE SONO MENO TECNOLOGICHE E PIÙ TOZZE, OTTENENDO UN RISULTATO PIÙ CHE REALISTICO PER GLI ALLOGGI DEGLI OPERAI. TUTTE LE PORTE DELLA ZONA CIVILE SI APRONO A CONTATTO E LO SCOPO DELLE MISSIONI CHE SI SVOLGERANNO AL SUO INTERNO SARÀ SOPRATTUTTO QUELLO DI RENDERE OPERATIVE ALTRE AREE PER UTILIZZI FUTURI.

• LUNEDI', 28 GIUGNO

RICO SI PRESENTA TRIONFANTE CON ALCUNE OTTIME IDEE PER IL NUOVO INTEX SYSTEM, TRA CUI LO SCHEMA DI ALCUNE ARMI. IL DISPLAY PRINCIPALE SI BASA SU UNA IMMENSA SFERA ROTEANTE CHE FA DA SFONDO, E IL MONITOR HA UNA SPECIE DI RIGA LUMINOSA CHE SALE E SCENDE LUNGO LO SCHERMO. L'EFFETTO COMPLESSIVO È VERAMENTE SUPERBO, MA ANCHE QUESTA VOLTA LE IMMAGINI STATICHE NON RENDONO PER NIENTE L'IDEA. SPERIAMO DI POTER UTILIZZARE I VETTORI NEL NUOVO SISTEMA INFORMATICO DELLA BASE IN MODO DA POTER VEDERE LA MAPPA, LE USCITE E LE VARIE INFORMAZIONI UTILI SOTTO FORMA DI CIANOGRAFIE TRIDIMENSIONALI.

• MERCOLEDI', 29 GIUGNO

ANDREAS E RICO HANNO INIZIATO A LAVORARE SU UNA NUOVA SEZIONE DEL GIOCO IN CUI I DUE PERSONAGGI PRINCIPALI SARANNO IMPEGNATI A GUIDARE UN PORTENTOSO CARRARMATO ATTRAVERSO LA ZONA MILITARE, NEL TENTATIVO DI BUTTAR GIÙ UN MURO DIVISORIO E OTTENERE COSÌ L'ACCESSO A UNA NUOVA AREA DEL COMPLESSO DA ESPLORARE: SPERO PROPRIO DI RIUSCIRE A PROPORVI ALCUNE IMMAGINI A PROPOSITO IL PROSSIMO NUMERO.

ANCHE PER QUESTO MESE È TUTTO: NEL PROSSIMO CAPITOLO VI MOSTREREMO FINALMENTE IL MAP EDITOR DEFINITIVO, LE PRIME TERRIBILI ARMI E NUOVI (E, SPERO, MOLTI) MOSTRUOSI ALIENI...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DIARIO DI BORDO DI ZOOL 2

ANZITUTTO VA CHIARITO CHE AL CONTRARIO DI QUANTO ACCADE CON ALIEN BREED II IN QUESTO DIARIO NON SI PROCEDE GIORNO PER GIORNO, PRENDETELO PERCIÒ COME UNA SPECIE DI DIARIO-PREVIEW IN CUI OGNI MESE INSERIREMO TUTTE LE NOVITÀ E GLI AGGIORNAMENTI SU UNO DEI SEGUITI PIÙ ATTESI DI QUESTO INVERNO.

TANTO PER COMINCIARE ZOOL ATTRAVERSERÀ BEN NOVE LIVELLI CONTRO I SOLI SEI PRESENTI NEL PRIMO TITOLO, ATTUALMENTE È STATO COMPLETATO IL DESIGN DEI PRIMI SEI CHE INCLUDERANNO: SWAN LAKE (ISPIRATO AL FILM "UCCELLI" DI

ALFRED HITCHCOCK), BULBERRY HILL, TOOTING COMMON (AMBIENTATO TRA LE PIRAMIDI EGIZIANE DEL 3000A.C.), MOUNT ICE E SNAKING PASS; GLI ULTIME TRE LIVELLI SONO ANCORA DA DECIDERE, COMUNQUE UNA COSA È CERTA, PER QUELLO CHE RIGUARDA L'AREA DI GIOCO VI POSSIAMO ASSICURARE CHE SARÀ DECISAMENTE PIÙ GRANDE DI QUELLA DI ZOOL 1 E INOLTRE DISPORRÀ DI SVARIATE USCITE IN MODO DA NON METTERE IL GIOCATORE NELLE CONDIZIONI DI DOVER PER FORZA TROVARE L'UNICO EXIT NASCOSTO CHISSÀ DOVE.

LA GIOCABILITÀ RIMARRÀ SOSTANZIALMENTE IMMUTATA, MA IL TEMPO LIMITE SARÀ PIÙ RESTRITTIVO IN MODO DA AUMENTARE LA SFIDA E COSTRINGERE IL GIOCATORE A PERDERE MENO TEMPO IN UN LIVELLO.

OGNI STAGE NASCONDERÀ DEI MEGA BONUS IN ALCUNE AREE DIFFICILMENTE RAGGIUNGIBILI, COMUNQUE VARRÀ LA PENA DI SPRECARE UN PO' DI TEMPO PREZIOSO PER SCOVARLI INFATTI LA RICOMPENSA SARÀ MOLTO ALTA (VENTI VOLTE IL NORMALE VALORE DI UN BONUS).

I NEMICI SARANNO CORRELATI AL TIPO DI LIVELLO IN CUI VIVONO, IN SWAN LAKE, AD ESEMPIO, VI SARANNO DEI PICCOLI UCCELLI CHE VI ATTACCHERANNO RIPETUTAMENTE E METTERANNO A DURA PROVA LE VELOCITÀ E I RIFLESSI DEL GIOCATORE .

UN'ALTRA NOVITÀ DI ZOOL 2 RIGUARDA ALCUNI NEMICI CHE AVRANNO BISOGNO DI PIÙ COLPI PER ESSERE ELIMINATI, AD ESEMPIO VI SARÀ UN'AQUILA MANIACA (?!?) CHE ANDRÀ CENTRATA ALMENO TRE O QUATTRO VOLTE PRIMA DI CEDERE!

IL GUARDIANO DI FINE LIVELLO SARÀ SEMPRE E COMUNQUE MENTAL BLOCK, MA ASSUMERÀ FORME DIVERSE, NEL PRIMO SCONTRO SARÀ SEMPLICEMENTE UNO SPECIE DI CUBO, MA PIÙ AVANTI SI TRASFORMERÀ PROGRESSIVAMENTE IN UNA MICIDIALE MACCHINA PER UCCIDERE... UNA DELLE SUA PIÙ TERRIBILI TRASFORMAZIONI SARÀ COMUNQUE QUELLA CHE VEDRETE ALLA FINE DI SWAN LAKE, IN QUESTA CIRCOSTANZA DIVENTERÀ INFATTI LO STATO DELL'ARTE DEI "CACCIA INTERCETTORI" E SPARERÀ CONTRO IL POVERO ZOOL MISSILI E PROIETTILI A TUTTO SPIANO.

UNA DELLE NOVITÀ PIÙ IMPORTANTI RIGUARDA COMUNQUE L'INSERIMENTO DI UN NUOVO PERSONAGGIO, ZOON, IL CANE A DUE TESTE DI ZOOL; QUESTO ESSERE AVRÀ LA CARATTERISTICA DI POSSEDERE UNA TESTA COMPLETAMENTE STUPIDA, PAUROSA E ALLA RICERCA CONTINUA DI CIBO, MENTRE L'ALTRA SARÀ DECISAMENTE INTELLIGENTE E NON TROPPO COMPIACIUTA DI COME FIN DALLA NASCITA SIA STATO UNITA A UN IMBECILLONE SIMILE.

IL CHARACTER DESIGN (OVVERO LE CARATTERISTICHE DEL PERSONAGGIO) SONO ANCORA SOTTO STUDIO È POTREBBERO MUTARE NELLA FORMA FINALE DEL PROGRAMMA; CI SONO PARECCHIE IDEE SU COME INSERIRE QUESTO STRANO PERSONAGGIO NEL GIOCO, MA L'UNICA COSA SICURA È CHE LO VEDREMO IN AZIONE.

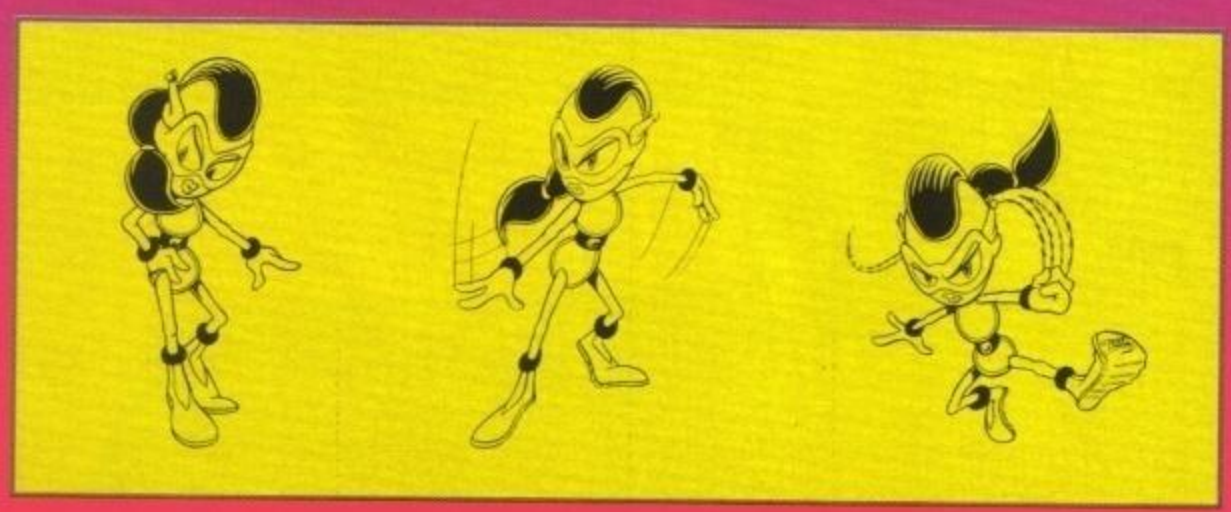
VI SARANNO ANCHE DEI LIVELLI BONUS, MA PER ADESSO NON VI È ANCORA NIENTE DI PRECISO, QUALCHE IDEA GIÀ FRULLA NELLA TESTA DEI PROGRAMMATORI E UNA DELLE POSSIBILITÀ FORMULATE RIGUARDEREBBE IL FAR COMBATTERE ZOOL O ZOOZ (DOPO VI SPIEGO) ALL'INTERNO DI UNA SFERA TIPO QUELLA USATA IN AMERICAN GLADIATORS (VE LO RICORDATE QUELL'OSCIDO SPETTACOLO SU ITALIA UNO, VERO?) CONTRO IL LORO ARCI-NEMICO, MENTAL BLOCK.

ZOOL AVRÀ DELLE NUOVE ABILITÀ, SARÀ IN GRADO DI ARRAMPICARSI (QUINDI NON SOLO AGGRAPPARSI COME NEL PRIMO EPISODIO) SULLE PARETI E BALZARE DA UNA SUPERFICIE VERTICALE AD UN'ALTRA COMPIENDO BALZI PRODIGIOSI.

ZOOZ INVECE, INCREDIBILE MA VERO, È LA COMPAGNA DI ZOOL (LA SI VEDEVA NEL FINALE DEL GIOCO) E A QUANTO PARE NON È MENO DETERMINATA DEL SUO CARO MARITO... LE SUE ABILITÀ SONO ANCORA DA STABILIRSI, MA PER ADESSO POSSIAMO DIRVI CHE POTRÀ CORRERE E FERMARSI SULLE SUPERFICI FRAGILI SULLE QUALI ZOOL SFONDEREBBE LA PAVIMENTAZIONE.

LA COLONNA SONORA DI ZOOL 2, COME GIÀ ACCENNATO IL MESE SCORSO, VERRÀ PRODOTTA DA PAT PHELAN, MA SENTIAMO COSA HA DA DIRCI: "LA MUSICA È GENERALMENTE UNA DELLE ULTIME COSE A CUI SI GUARDA. PENSO CHE GIOCHERÒ UN PAIO DI GIORNI PRIMA DI PARLARE AI PROGRAMMATORI, DOPODICHÉ REALIZZERÒ DELLE MUSICHE CHE A MIO GUSTO SI ADATTINO MEGLIO AL PERSONAGGIO. PER QUANTO RIGUARDA QUELLA DELLO SCHERMO DEI TITOLI NORMALMENTE HO UN'ILLUMINAZIO-

Benvenuti al primo appuntamento con il diario che non è un diario ovvero: "ma cosa intenderanno alla Gremlin per diario?". A parte gli scherzi finalmente potremo ammirare le prime schermate di Zool 2 e scoprire tutto ciò che i programmatori hanno in serbo per noi...



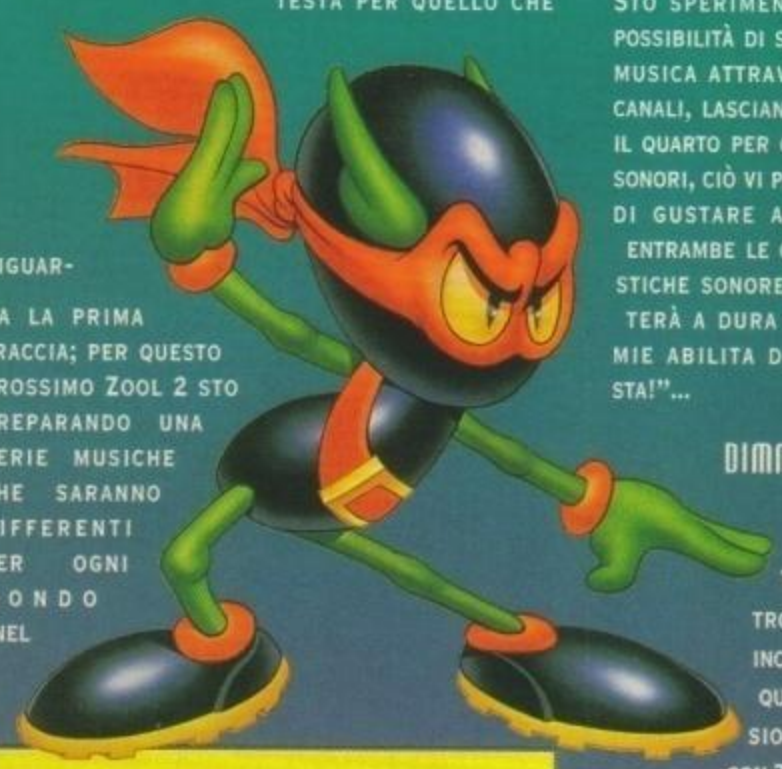
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

NE CHE DOVREBBE TRASFORMARE BEN PRESTO NELLA COLONNA SONORA INIZIALE (SPERIAMO BENE!).
HO ANCHE PARECCHIE IDEE CHE MI RIMBALZANO IN TESTA PER QUELLO CHE RIGUARDA LA PRIMA TRACCIA; PER QUESTO PROSSIMO ZOOL 2 STO PREPARANDO UNA SERIE MUSICHE CHE SARANNO DIFFERENTI PER OGNI MONDO (NEL PRIMO VI ERA SOLO UN PEZZO PER TUTTO IL GIOCO) PIÙ DELLE ALTRE PER LA SEQUENZA INIZIALE E QUELLA FINALE.
STO SPERIMENTANDO LA POSSIBILITÀ DI SUONARE LA MUSICA ATTRAVERSO TRE CANALI, LASCIANDO LIBERO IL QUARTO PER GLI EFFETTI SONORI, CIÒ VI PERMETTERÀ DI GUSTARE AL MEGLIO ENTRAMBE LE CARATTERISTICHE SONORE, MA METTERÀ A DURA PROVA LE MIE ABILITA DI MUSICISTA!"...

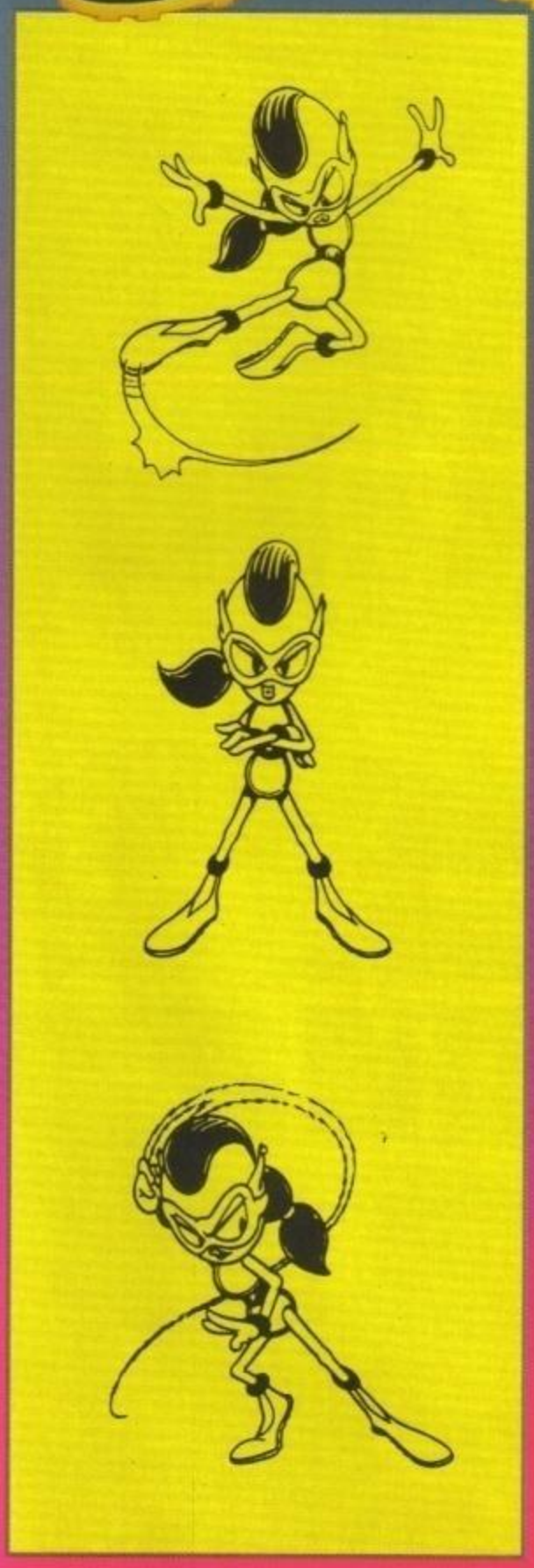


KROOL HA AFFIDATO A MENTAL BLOCK LA MISSIONE DI DISTRUGGERE TUTTA L'IMMAGINAZIONE E NATURALMENTE QUEST'ULTIMO NON POTEVA NON ESSERNE FIERO; MA VEDIAMO DA PIÙ VICINO LE CARATTERISTICHE DI QUESTA SUBDOLA CREATURA: IL SUO COLORE PREFERITO È IL GRIGIO, IL SUONO CHE PIÙ ADORA È IL SILENZIO, IL PRANZO CHE PIÙ GLI PIACE È A BASE DI CROSTA DI PANE SECCO E ACQUA STANTIA, NON HA AMICI, ODIA ZOOL, COLTIVA L'HOBBY DI SPACCARE QUALSIASI COSA, E LA SUA AMBIZIONE È QUELLA DI CONQUISTARE L'UNIVERSO (ABBASTANZA LOGICO, NO?). IL SUO MOTTO? "NESSUNO PARLI DI DIMENSIONE NTH!".
HA IL POTERE DELLA TRASMUTAZIONE, OVVERO PUÒ TRASFORMARSI IN UN'ALTRA COSA, MA SOLO SE GLI PIACE; QUINDI È ESCLUSO CHE DIVENTI UN GATTO, PIUTTOSTO PUÒ DIVENTARE UNA MACCHINA, UN CAMION, UN AEREOPLANO, UN MISSILE, ETC (UNA VOLTA SI È TRASFORMATO ANCHE IN UNA TOILET PER SIGNORE, MA NON DITELO IN GIRO).
INSOMMA, COME AVRETE CAPITO ZOOL AVRÀ IL SUO BEL DA FARE, INTANTO NOI CI SALUTIAMO E CI DIAMO APPUNTAMENTO AL MESE PROSSIMO DOVE CONTINUERÀ (SI SPERA) IL "DIARIO NON DIARIO" DI ZOOL 2.

MIRKO "TMB" MARANGON

DIMMI COME TI CHIAMI E TI DIRO' CHI SEI...

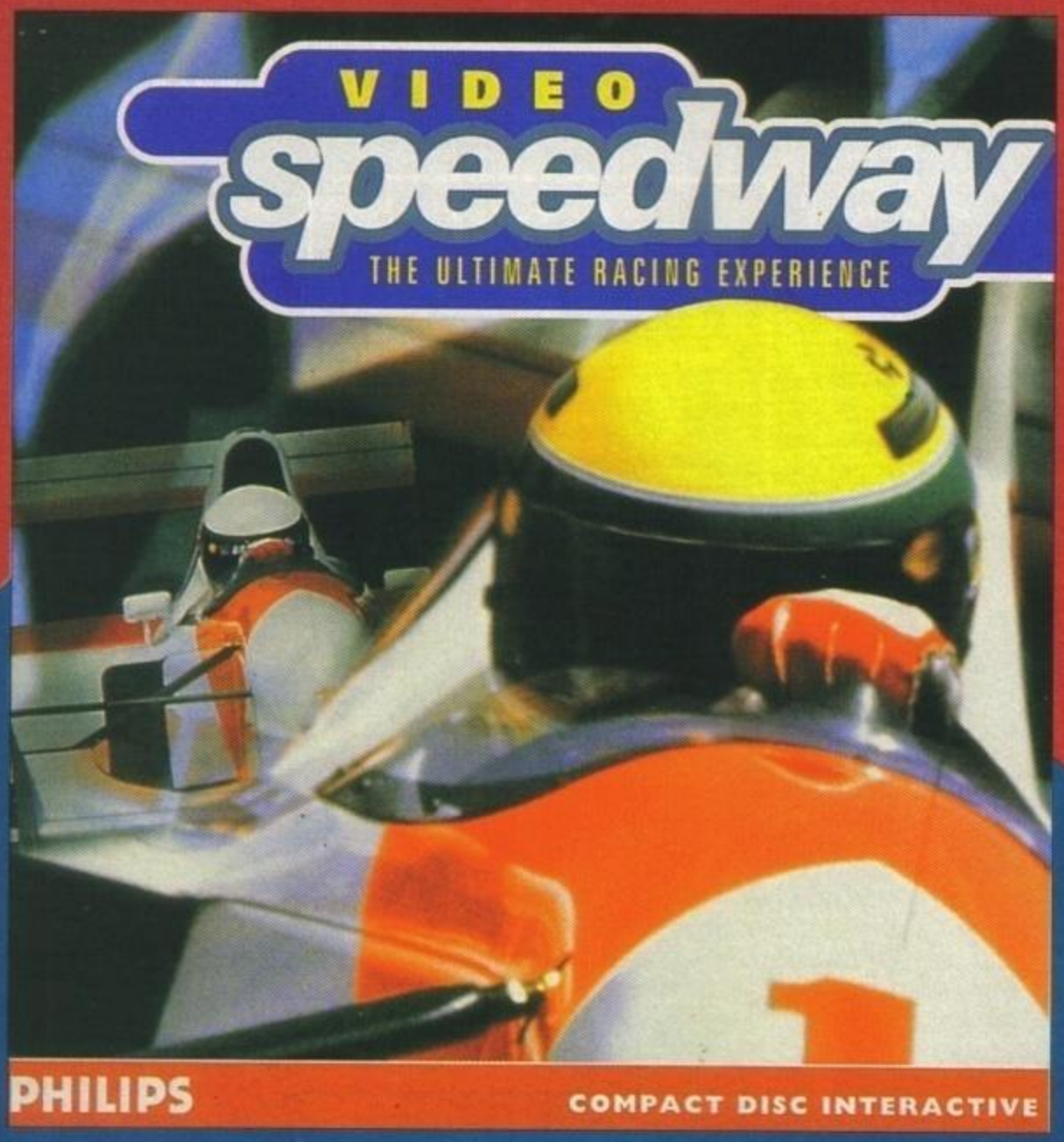
TITOLO IDIOTA, MA NECESSARIO PER INTRODURVI APPIENO NEL MONDO DI ZOOL, INCOMINCIAMO DA QUESTO MESE A VEDERE QUALI PERSONAGGI AFFOLLANO LA DIMENSIONE "NTH", PARTIAMO NATURALMENTE CON ZOOL (E CHI ALTRI, SE NON LUI?):
ZOOL È UN'ALIENO CHE VIAGGIA COSTANTEMENTE PER LO SPAZIO DI GALASSIA IN GALASSIA, È UN NINJA, UN GUERRIERO CHE RISPETTA L'ANTICA E RIGOROSA TRADIZIONE GIAPPONESE; LA SUA VITA È VOTATA A UN'UNICA MISSIONE, SALVARE LA DIMENSIONE NTH, LA SORGENTE DI TUTTA L'IMMAGINAZIONE, DALLA FURIA DISTRUTTIVA DEI SUOI NEMICI.
COME RIPETUTO PIÙ VOLTE, ZOOL NON È UNA FORMICA E NON HA NULLA A CHE FARE CON QUESTI PICCOLI INSETTI A SEI ZAMPE, INOLTRE LA LORO FORZA SI BASA SULLA COOPERAZIONE MENTRE IL NOSTRO ALIENO NINJA È UN'ESSERE SOLITARIO (BEH, QUASI, VISTO CHE HA UNA DONNA E UN CANE A DUE TESTE); TRA L'ALTRO LE FORMICHE NON HANNO NEMMENO IL LORO NOME INCISO SOTTO LE SUOLE DELLE SCARPE!
IL NOSTRO EROE È CAPACE DI SALTARE, CORRERE, ARRAMPICARSI, USARE MAGIE, SCUDI ETC, MA NON NE VUOLE PROPRIO SAPERE DI STARE FERMO O DI TRASFORMARSI IN ACIDO FORMICO (SONO LE SUE TESTUALI PAROLE!).
MA ADESSO PASSIAMO AL CATTIVO PER ECCELLENZA, MENTAL BLOCK! SI TRATTA DEL NEMICO NUMERO UNO DELL'IMMAGINAZIONE E VUOLE DISTRUGGERE A TUTTI I COSTI LA DIMENSIONE NTH, PURTROPPO NON È DA SOLO, È INFATTI ACCOMPAGNATO DAL GRANDE MAESTRO DEL NULLA, KROOL.



http://www.oldgamesitalia.net/

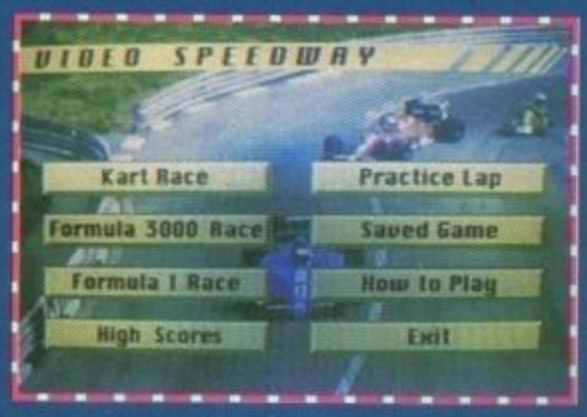
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



E' finalmente giunta l'ora di mettersi il casco e allacciarsi le cinture, poiché la Philips balza finalmente nell'abitacolo e inserisce il turbo, proponendoci il Compact Disk giusto per tutti i patiti di motori e alte velocità.

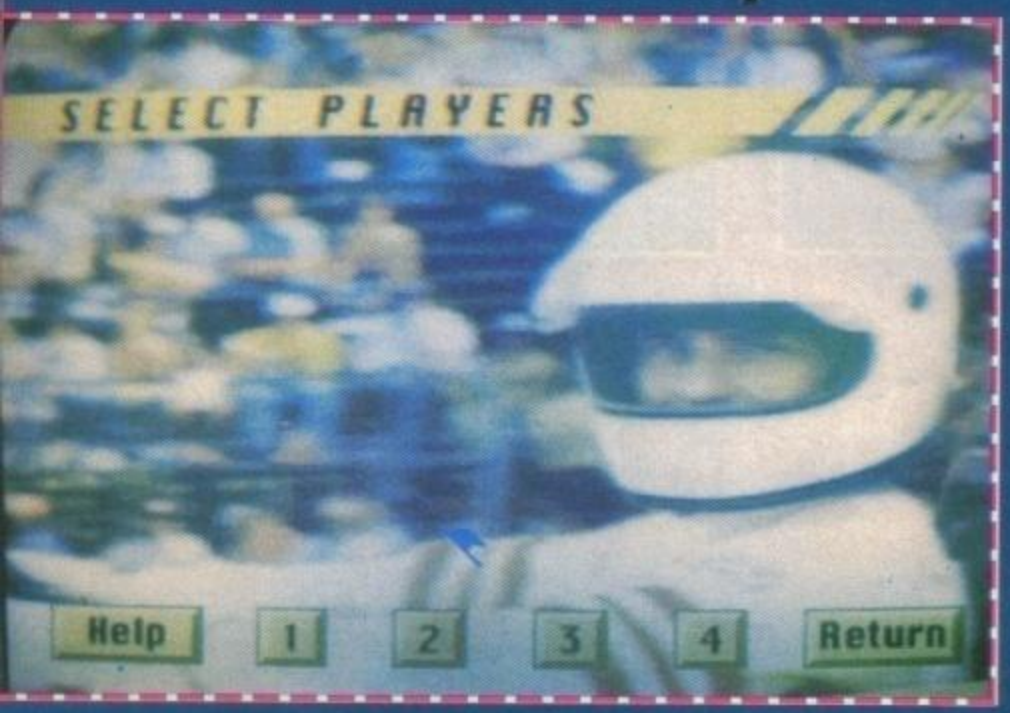
LA VOSTRA CARRIERA SPORTIVA ALLA GUIDA DI UN KART (LENTI MA MOLTO MANEGGEVOLI), DI UNA FORMULA 3000 (LA SOLITA VIA DI MEZZO), O FARE LE COSE IN GRANDE E METTERSI DIRETTAMENTE AL VOLANTE DI UNA MONOPOSTO DI FORMULA 1 (EVIDENTEMENTE VELOCE MA



SICURAMENTE MOLTI POSSESSORI DI CD-I STAVANO ASPETTANDO DA TEMPO IL PRODOTTO GIUSTO CON CUI LANCIARSI A MASSIMA VELOCITÀ LUNGO LE PISTE DI FORMULA 1 PIÙ FAMOSE DEL MONDO, E ORA, CON L'ARRIVO DI VIDEO SPEEDWAY, SI STARANNO GIÀ STROFINANDO LE MANI PRONTI A IMPUGNARE IL JOYPAD E DIVERTIRSI PER GIORNATE INTERE: CHE COSA POTREI DIRVI? BEH, C'È SEMPRE TANTO DA DIRE, E QUINDI VEDIAMO DI PARTIRE COME SEMPRE DALL'INIZIO PRIMA DI TIRARE LE SOMME.

APPENA INSERITO IL DISCO NEL LETTORE E DOPO ESSERCI GODUTI LA BELLA SCHERMATA ANIMATA CHE COMPARE DAVANTI AI NOSTRI OCCHI, SI AVRÀ ACCESSO AL SOLITO MENU ATTRAVERSO CUI POTRETE SCEGLIERE L'OPZIONE DA VOI PREFERITA; POTRETE INFATTI SCEGLIERE SE FARE UN PO' DI PRATICA CON I BOLIDI A VOSTRA DISPOSIZIONE, INIZIARE SUBITO UN CAMPIONATO MONDIALE PERCORRENDO IN ORDINE TUTTE LE DIECI PISTE A DISPOSIZIONE, OPPURE CARICARE UNA POSIZIONE PRECEDENTEMENTE SALVATA E CONTINUARE LA PARTITA DAL PUNTO IN CUI LA SI AVEVA LASCIATA.

SE GIUNGETE PER LA PRIMA VOLTA DA QUESTE PARTI VI CONVERRÀ SICURAMENTE OPTARE PER LA PRIMA SCELTA E DECIDERE CHE MACCHINA VOLETE UTILIZZARE: SONO INFATTI DISPONIBILI TRE DIVERSE CLASSI (OGNUNA CON IL SUO CAMPIONATO), E POTRETE COSÌ INIZIARE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-I

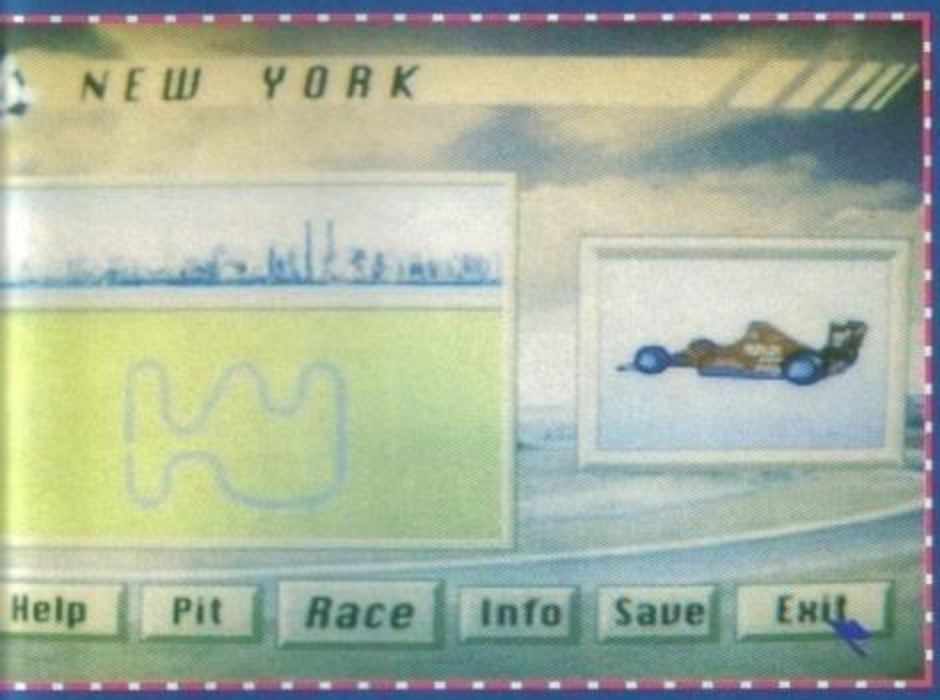
POCO MANEGGEVOLE). SCELTA COSÌ LA VETTURA POTRETE DECIDERE SU QUALE CIRCUITO VOLETE ALLENARVI, QUINDI POTRETE FINALMENTE SFRECCIARE IN GIRO PER LA PISTA PER TUTTO IL TEMPO CHE VOLETE.

IL MEZZO VIENE CONTROLLATO VIA JOYPAD, ACCELERANDO CON UN TASTO, DECELERANDO CON L'ALTRO E SPOSTANDOVI A DESTRA E A SINISTRA MUOVENDO OPPORTUNAMENTE LO STICK; SE INOLTRE DECIDETE DI GUIDARE CON CAMBIO MANUALE, INDICANDO IN ALTO E IN BASSO SCENDERETE O SALIRETE RISPETTIVAMENTE DI MARCIA.

NELLA PARTE ALTA DELLO SCHERMO POTRETE VEDERE A SINISTRA LA VOSTRA POSIZIONE LUNGO LA PISTA, IN CENTRO LA VELOCITÀ E LA MARCIA CHE STATE UTILIZZANDO E, INFINE, NELLA PARTE DESTRA INFORMAZIONI UTILI SULLA VOSTRA POSIZIONE E SUI TEMPI IMPIEGATI PER PERCORRERE I VARI GIRI; LA PARTE CENTRALE È LOGICAMENTE DEDICATA ALLA GUIDA CON UNA PROSPETTIVA IN PRIMA PERSONA DALL'INTERNO DELL'ABITACOLO.

QUANDO AVRETE PRESO ABBASTANZA CONFIDENZA CON I CONTROLLI, POTRETE FINALMENTE DEDICARVI A FACCENDE PIÙ SERIE E INIZIARE UN CAMPIONATO: PRIMA DI OGNI GARA POTRETE FERMARVI AI BOX PER ALTERARE ALCUNI PARAMETRI DELLA MACCHINA COME LA VELOCITÀ MASSIMA, L'ACCELERAZIONE, LA RESISTENZA DELLA CARROZZERIA AGLI URTI E LA TENUTA DI STRADA DELLE RUOTE: OGNUNA DELLE PRECEDENTI CARATTERISTICHE È DEFINITA DA UN CERTO NUMERO DI BARRETTE VERTICALI CHE NE RAPPRESENTANO L'EFFICACIA, E QUESTE POSSONO ESSERE RIMOSSE E UTILIZZATE PER POTENZIARE ALTRE PARTI A SECONDA DELLA PISTA CHE STATE PER AFFRONTARE E DEI SOLDI DI CUI SIETE A DISPOSIZIONE.

QUANDO FINALMENTE AVETE FATTO TUTTE LE VOSTRE SCELTE, EFFETTUERETE UN GIRO DI PISTA PER DETERMINARE LA VOSTRA POSIZIONE NELLA GRIGLIA DI PARTENZA, E SUCCESSIVAMENTE DOVRETE PERCORRERE TRE GIRI CERCANDO DI BATTERE GLI ALTRI OTTO PARTECIPANTI E GIUNGERE PER PRIMO AL TRAGUARDO, GUADAGNANDO COSÌ SOLDI EXTRA E PUNTI PER LA CLASSIFICA; DOPO OGNI GARA POTRETE GODERVI ALCUNE SCENETTE, PRESE DIRETTAMENTE DA EPISODI TELEVISIVI E OTTIMAMENTE RIPORTATI SU SCHERMO, ATTRAVERSO CUI SARANNO MESSI IN LUCE GLI ASPETTI PRINCIPALI DELLA VOSTRA PROVA. ALLA FINE DELLA DECIMA GARA IL GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI SARÀ IL VINCITORE DEL CAMPIONATO E IL GIOCO FINISCE.

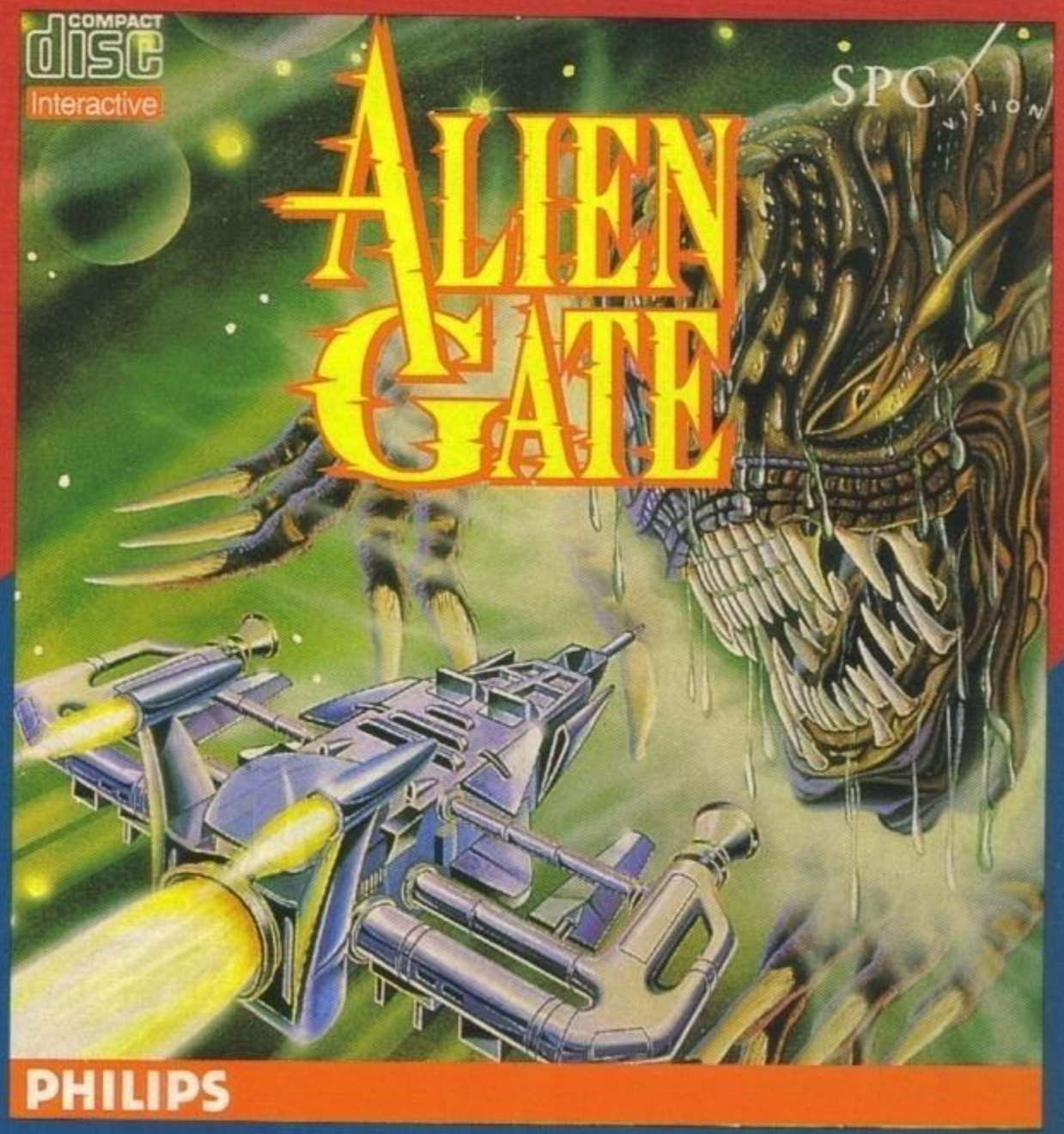


BENE, QUESTA È LA STRUTTURA DEL GIOCO, DIAMO UN'OCCHIATA INSIEME ALLA REALIZZAZIONE. PARTIAMO DICENDO CHE LE IMMAGINI DIGITALIZZATE SONO MOLTO CARINE E DI SICURO EFFETTO, MENO CONVINCENTE LA SEQUENZA DI GUIDA VERA E PROPRIA, SENZA UNA GRAN CURA PER I PARTICOLARI; INOLTRE I CONCORRENTI AVVERSARI SONO TUTTI DI COLORE ARANCIONE (MI SEMBRA DI ESSERE RITORNATO AI TEMPI DI POLE POSITION) E LE DIMENSIONI SPROPORZIONATE DEI VARI MEZZI RENDONO DIFFICILE IL CONTROLLO E SPESSO INEVITABILE LO SCONTRO. RIUSCIR INFATTI A SUPERARE GLI ALTRI PILOTI E RAGGIUNGERE LA PRIMA POSIZIONE È UN'OPERAZIONE CHE RICHIEDE DOTI NON INDIFFERENTI (PER INTENDERCI, SE NON RIUSCITE A TOCCARVI LA PUNTA DEL NASO CON LA LINGUA NON AVETE PRATICAMENTE SPERANZE), PERCIÒ È ALTAMENTE CONSIGLIATO OTTENERE LA POLE E PARTIRE SUBITO IN FUGA; ANCHE LE DIFFERENZE TRA LE VARIE MACCHINE (A PARTE LA VELOCITÀ MASSIMA), NON SONO POI COSÌ EVIDENTI.

DOVEROSAMENTE ENUNCIATI QUESTI DIFETTI, DEVO DIRVI CHE HO COMUNQUE TROVATO VIDEO SPEEDWAY PARTICOLARMENTE DIVERTENTE DA GIOCARE, E ALLA FIN FINE TRA TUTTI I TITOLI PER CD-I DI CUI SONO IN POSSESSO È STATO UNO DI QUELLI CON CUI HO PASSATO PIÙ TEMPO; SARÀ CHE MI RICORDA I BEI TEMPI ANDATI, SARANNO FORSE LE DIFFICOLTÀ STESSE DEL GIOCO CHE LO RENDONO A MIO AVVISO ANCORA PIÙ ACCATTIVANTE, SARÀ CHE HO UN ESAME FRA TRE GIORNI E QUALSIASI SCUSA È BUONA PER PASSARE QUALCHE ORA LONTANO DAI LIBRI, MA QUESTO TITOLO MI HA ALLA FIN FINE CONVINTO E APPASSIONATO PIÙ DEL PREVISTO: SE SOLO FOSSE STATO REALIZZATO CON UNA MAGGIOR CURA (SOPRATTUTTO TENENDO CONTO DEI PRODOTTI ATTUALMENTE IN COMMERCIO) LO AVREI CONSIGLIATO A OCCHI CHIUSI, COSÌ COM'È PERÒ NON REGGE BENE IL CONFRONTO CON I GIOCHI DI CORSA DELL'ULTIMA GENERAZIONE E POTREBBE DELUDERE GLI UTENTI GIÀ IN POSSESSO DI UN COMPUTER O UNA CONSOLE.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LO SHOOT'EM UP È PROBABILMENTE UNO DEI GENERI PIÙ DIFFUSI NEL CAMPO DEI VIDEOGIOCHI E COSÌ SONO RIMASTO ALQUANTO SORPRESO NEL CONSTATARE CHE NON CE NE FOSSERO ANCORA IN COMMERCIO PER QUESTO FORMATO; SICURAMENTE LO SCOPO PRINCIPALE DEL CD-I NON È QUELLO DI SOSTITUIRSI A UNA CONSOLE PROPONENDO SOLAMENTE GIOCHI (E LE RECENSIONI DEL MESE SCORSO DOVREBBERO METTERE NETTAMENTE IN LUCE LE INCREDIBILI POSSIBILITÀ ALTERNATIVE), COMUNQUE NESSUN RAMO INFORMATICO È ORMAI COMPLETAMENTE PRIVO DI PASSATEMPI E PERCIÒ ERA PRATICAMENTE INEVITABILE VEDER COMPARIRE PRIMA O POI PRODOTTI COME QUESTO.

BENE BENE, TRALASCIAMO DISCUSSIONI FILOSOFICHE E ANDIAMO AL SODO. SUL RETRO DELLA CONFEZIONE POSSIAMO LEGGERE UNA BREVE MA SUCCOSA TRAMA INTRODUTTIVA IN CUI CI VIENE RIVELATO DI COME UN PORTALE EXTRADIMENSIONALE SI È PURTROPPO APERTO DA QUAL-

Gli alieni sono finalmente giunti sul nostro CD-I: ce la faremo a distruggere centinaia di orribili orde senza farci venire un crampo alle dita?

CHE PARTE SUL NOSTRO PIANETA E DI COME NOI, GRANDI EROI CAPACI E PRONTI DI RIFLESSI, DOBBIAMO TENTARE IN TUTTI I MODI DI RICHIUDERLO; COME TUTTI I PORTALI EXTRADIMENSIONALI CHE SI RISPETTINO, ANCHE QUESTO È PROTETTO DALLE SOLITE FORME VISCIDE E POCO BIODEGRADABILI CHE INEVITABILMENTE VOGLIONO VENIRE A FARCI VISITA, E COSÌ PRIMA DI POTER SIGILLARE IL VARCO DOVRETE ELIMINARE INNUMEREVOLI ORDE (IN TUTTO VENTICINQUE) DECISE PIÙ CHE MAI A NON FARSI SFRATTARE.

APPENA CARICATO IL GIOCO (NIENTE SCHERMATA INTRODUTTIVA), ABBIAMO FINALMENTE L'OPPORTUNITÀ DI DARE INIZIO ALLE DANZE: LA PRIMA ORDA È INFATTI COMPOSTA DA UCCELLI CHE VENGONO SPUTATI DA UNA STRANA TESTA VOLANTE (PRESUMIBILMENTE IL PORTALE). DICIAMO SUBITO COME LA GRAFICA SIA PIUTTOSTO COLORATA MA SICURAMENTE SCARNA (FONDALI NON DIGITALIZZATI E SPRITE NELLA NORMA), E VOI NON DOVETE FAR ALTRO CHE METTERVI AL CENTRO DELLO SCHERMO E SPARARE RIPETUTAMENTE AGLI ALIENI CERCANDO DI NON ESSERE TOCCATI O COLPITI DAI LORO STESSI COLPI. FARE QUESTO È PERÒ ALQUANTO DIFFICILE, POICHÉ LA VOSTRA ASTRONAVE (LA PRIMA NELLA STORIA AD AVERE LE MANINE SUI FIANCHI) È UN PO' BRUSCA DA CONTROLLARE E SOPRATTUTTO È VERAMENTE SPROPORZIONATA COME DIMENSIONI RISPETTO ALLO SCHERMO, FATTORE CHE RENDE MOLTO ARDUI GLI SPOSTAMENTI SENZA INCAPPARE IN SPIACEVOLI COLLISIONI.

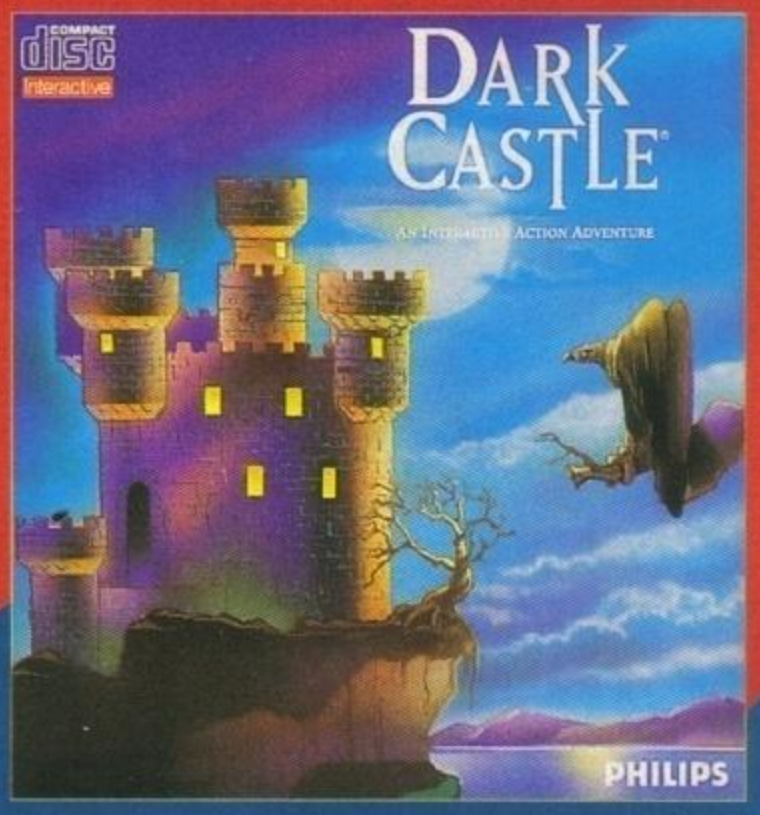
CERTO, SE STATE PROPRIO CERCANDO UNO SHOOT'EM UP POICHÉ SIETE UNA DI QUELLE PERSONE CHE NON RIESCONO A STACCARE IL POLLICE DAL TASTO DI FUOCO, POTRESTE ANCHE RESTARNE SODDISFATTI (ORA COME ORA È L'UNICO IN COMMERCIO), SE INVECE NON FATE PARTE DI QUESTA CATEGORIA VI CONSIGLIO DI CERCARE UN ALTRO TITOLO UN PO' PIÙ GRATIFICANTE.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-I

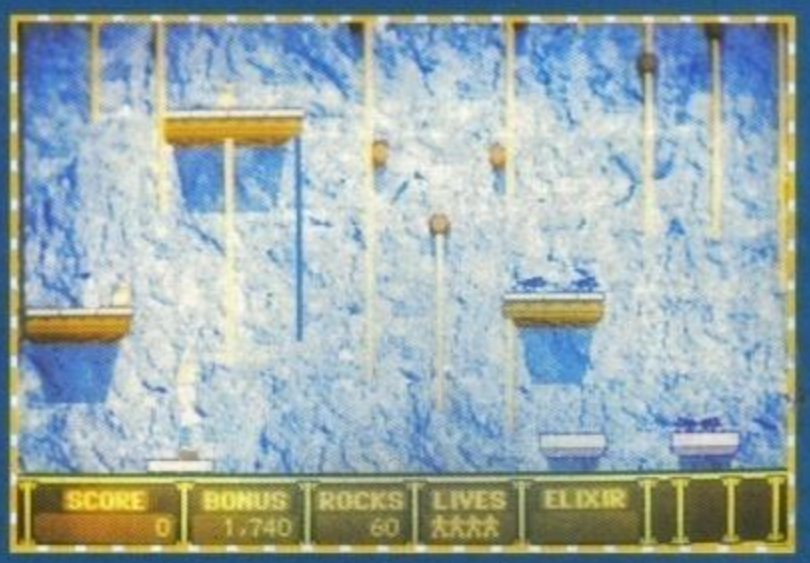
Vi piacerebbe andare in giro per un oscuro castello abitato da topi radioattivi, mostriciattoli mutanti, qualche draghetto (tanto per risparmiare sul riscaldamento) e un simpatico cavaliere che va sempre vestito in nero?



A QUANTO SEMBRA L'IDEA DEVE ESSERE PARTICOLARMENTE PIACIUTA AI RESPONSABILI DELLA PHILIPS: DARK CASTLE VENNE INFATTI PUBBLICATO LA PRIMA VOLTA MOLTI ANNI ADDIETRO PER COMMODORE 64 E AMIGA RISCUOTENDO UN CERTO SUCCESSO, E COSÌ ORA POTREMO RIVIVERE LE NOSTRE AVVENTURE NEL TETRO MANIERO CON L'AUSILIO DI UNA GRAFICA E UN SONORO D'ECCEZIONE.

LA TRAMA RIMANE MOLTO SUL VAGO E CI VEDE IMPERSONARE UN GIOVANE ASPIRANTE EROE DECISO A GUADAGNARSI UNA BELLA REPUTAZIONE SCONFIGGENDO UNA VOLTA PER TUTTE IL "TERIBBILE" CAVALIERE NERO (LA MAIUSCOLA È D'OBBLIGO) ANDANDOLO A PESTARE DIRETTAMENTE IN CASA SUA. APPENA ENTRATI NEL CASTELLO POTRETE DECIDERE IN CHE DIREZIONE AVVENTURARVI: SONO INFATTI PRESENTI QUATTRO DISTINTE PORTE, DUE IDENTIFICATE CON UN PUNTO DI DOMANDA, LA TERZA CON UNO SCUDO E L'ULTIMA CON UN TESCHIO (PIUTTOSTO ELOQUENTE!).

IN UNA DELLE PRIME DUE SI DICE SI NASCONDA UN POTENTE MAGO CHE, SE LIBERATO DALLA PRIGIONIA DI UN DRAGONE ROSSO, SARÀ IN GRADO DI AIUTARVI NELLA VOSTRA IMPRESA, INSEGNANDOVI IN UN BREVE CORSO DI MAGIA APPLICATA A LANCIARE MORTALI PALLE DI FUOCO (COSA PIUTTOSTO UTILE, VISTO CHE ALL'INIZIO POTRETE DIFENDERVI LANCIANDO SOLTANTO DELLE MISERE PIETRE); IL PROBLEMA È IMBROCCARE LA PORTA GIUSTA (CE NE SONO DUE). INFATTI, SE ENTRATE IN QUELLA SBAGLIATA VI RITROVERETE CHIUSI DENTRO LE SEGRETE DEL CASTELLO E PER POTER USCIRE DOVRETE RECUPERARE LA CHIAVE TENUTA IN CUSTODIA DA UN SIMPATICO BOIA ARMATO DI FRUSTA (IL CUGINO BRUTTO DI INDY?). SE NON VOLETE PERCIÒ RISCHIARE DI GIRONZOLARE PER DELLE ORE, POTETE ANDARE SUL SICURO ENTRANDO NELLA PORTA CON LO SCUDO IN CUI, SEMPRE SECONDO VOCI DI CORRIDOIO NON MEGLIO IDENTIFICATE, SI NASCONDE APPUNTO UNO SCUDO MAGICO CHE VI PROTEGGERÀ DAGLI ATTACCHI NEMICI, AUMENTANDO COSÌ LE VOSTRE POSSIBILITÀ DI SOPRAVVIVENZA. QUANDO INFINE VI SENTIRETE PRONTI, POTRETE ENTRARE NEL PORTONE CENTRALE E AFFRONTARE FACCIA A FACCIA (SEMPRE DOPO QUATTRO O CINQUE SCHERMI IRTI DI PERICOLI) IL CRUDELISSIMO CAVALIERE, PORTANDO COSÌ A TERMINE IL GIOCO SOTTO GLI SCROSCIANTI APPLAUSI DELLA POPOLAZIONE.



L'AZIONE VERA E PROPRIA VI VEDE QUINDI IMPEGNATI A GIRONZOLARE PER LE VARIE STANZE DEL CASTELLO, CERCANDO DI SUPERARLE NEL MINOR TEMPO POSSIBILE SENZA FARSI UCCIDERE, RECUPERANDO CONTEMPORANEAMENTE IL MAGGIOR NUMERO DI BONUS PRESENTI. OLTRE ALLA GRANDE VARIETÀ DI NEMICI, CHE VANNO DAGLI ARCERI A PIPISTRELLI TOSSICI, IN GIRO PER LO SCHERMO POTRETE TROVARE ANCHE ALCUNI SACCHETTI CHE AUMENTERANNO LA VOSTRA RISERVA FINITA DI PIETRE E DELLE BOTTIGLIETTE CONTENENTI UN ELISIR PER ANNULLARE L'EFFETTO VENEFICO DEL MORSO DI ALCUNI ANIMALI.

LE MOLTEPLICI AZIONI CHE IL PERSONAGGIO PUÒ COMPIERE SONO TUTTE OTTENUTE MUOVENDO LO STICK DEL JOYPAD NELLA GIUSTA DIREZIONE E PREMENDO UNO DEI DUE TASTI: COSÌ FACENDO POTETE DECIDERE A CHE ANGOLAZIONE LANCIARE UNA PIETRA, RACCOGLIERE ED USARE ALCUNI OGGETTI UTILI, SALTARE BUCHE E BURRONI, SALIRE E SCENDERE LE SCALE O ABBASSARVI PER EVITARE I COLPI NEMICI.

PURTROPPO IL CONTROLLO DEL GIOVANE EROE È QUASI SEMPRE SOMMARIO ED È MOLTO DIFFICILE RIUSCIRE A MUOVERLO CORRETTAMENTE SOPRATTUTTO NEI MOMENTI DI IMPROVVISO PANICO, RENDENDO COSÌ IL GIOCO PIUTTOSTO FRUSTRANTE; PIÙ DI UNA VOLTA VI CAPITERÀ DI CADERE GIÙ DI FACCIA, PERDENDO COSÌ I SENSI PER ALCUNI VITALI SECONDI, SEMPLICEMENTE PERCHÉ NON SIETE RIUSCITI A FARGLI SCENDERE CORRETTAMENTE UN GRADINO. LA GRAFICA DEI FONDALI È GENERALMENTE OTTIMA, CON IMMAGINI DIGITALIZZATE E COLORATE OTTIMAMENTE CHE DANNO MOLTO BENE L'IDEA DI UN CASTELLO TETRO E PERICOLOSO; IL PERSONAGGIO PRINCIPALE E GLI SPRITE DEI NEMICI SONO INVECE DISEGNATI E SPESSO ANIMATI MOLTO SOMMARIAMENTE, ROVINANDO COSÌ L'EFFETTO GLOBALE. ANCHE IL SONORO PASSA DA SUONI CAMPIONATI DI GRANDE EFFETTO A RUMORINI DI FONDO PIUTTOSTO PACCHIANI; UNA BELLA E OSCURA COLONNA SONORA AVREBBE SICURAMENTE OTTENUTO UN SUCCESSO MAGGIORE.

NONOSTANTE QUESTI DIFETTI IL LIVELLO GLOBALE RIMANE POSITIVO, SE AVRETE VOGLIA DI PASSARE PARECCHIE ORE A ESPLORARE I VARI MEANDRI DEL GIOCO E SAPRETE ABITUARVI AL SISTEMA DI CONTROLLO NON PROPRIO COMODISSIMO, POTRETE OTTENERNE DELLE BUONE SODDISFAZIONI.

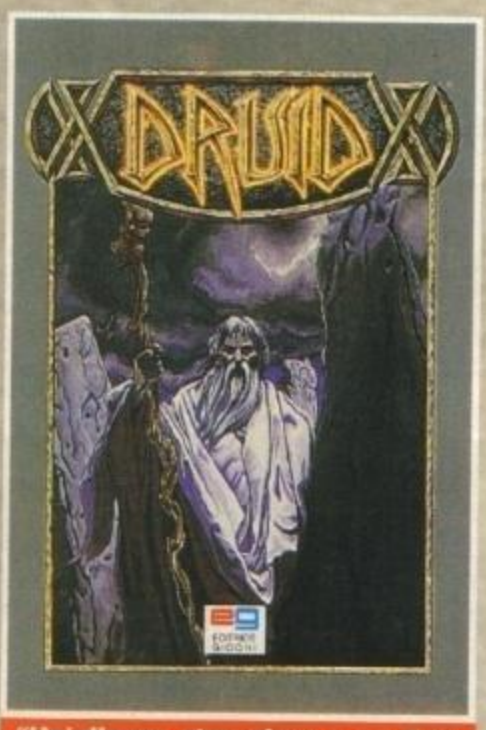
LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRUID

Immaginate il nostro mondo agli albori della civiltà, prima che avesse inizio la storia come noi la conosciamo. Si tratta di un'epoca meravigliosa e incredibile, dove esseri dotati di grandi poteri amministrano la pace su tutte le terre. Sono i Druidi, i detentori della magia, i seguaci del Tonante Signore della Luce. Ma un giorno, qualcosa di terribile accade, un evento destinato a stravolgere definitivamente l'armonia e la pace del mondo: a causarlo sono alcuni Druidi assetati della conoscenza assoluta, che decidono di sfidare i propri limiti e di creare nuova vita. Si tratta di un progetto folle e ambizioso, un'idea perversa dalla quale prendono vita esseri demoniaci e crudeli. Presto i Druidi si ritrovano divisi, e mentre i fedeli cercano di arginare l'invasione di queste orrende creature, i Druidi Presuntuosi (o Derwydd) continuano ad addentrarsi negli oscuri meandri della magia nera. La battaglia che ne scaturisce è tremenda, e a soffrirne sono tutti gli esseri del creato: le forze del bene e del male si scontrano senza tregua, migliaia sono le vittime, incerto il risultato della lotta. Ma infine Mabon, il Giovane Dorato, il più impetuoso tra gli Dei, decide di porre fine a quella follia e scatena



"Un'allegra atmosfera e un tizio simpatico. Mmmhh!!!"

le naturali forze del mare contro tutti i Druidi, cancellandone il ricordo dalla mente umana.
Da quei terribili eventi sono passati molti inverni, anni di guerre e sofferenze, anni in cui la mancanza del potere dei Druidi ha portato morte e odio come mai prima era successo. Ma uno degli antichi stregoni è sopravvissuto: il suo nome è Nehwyn, Colui che è Tutti e Nessuno, ultimo detentore del potere posseduto dagli antichi Druidi. Per anni il saggio anziano si è chiesto per quale motivo gli fosse stata salvata la vita in occasione della grande distruzione, e ora lo ha purtroppo scoperto: il male sta tornando, forte come non mai, deciso a prendere il dominio sul mondo. L'oscura magia dei malvagi Derwydd ha infatti permesso ai loro spiriti di sopravvivere, e ora, dopo un sonno centenario, gli spettri della follia stanno tornando a infestare la vita di ogni essere vivente. Solo Nehwyn può fermarli, ma per farlo ha bisogno di nuovi seguaci. Il suo compito è quello di dare nuovamente vita alla comunità dei Druidi, di far risorgere l'antico potere che giace assopito nel cuore di alcuni ignari, per fronteggiare e sconfiggere i terribili demoni...

Ci sono alcuni mesi durante i quali di nuovi giochi non se ne vedono proprio, altri in cui ne arrivano troppi: bene, settembre rientra in quest'ultima fascia! Non so dire se si tratti di una fortuna o meno, anche perché lo spazio non è sufficiente per un esame approfondito di ogni singolo titolo, ma sicuramente avrete l'imbarazzo della scelta la prossima volta che vi recherete dal vostro negoziante di fiducia. I pezzi forti sono Vampiri e Druid, due titoli attesissimi da tutti.

Il compito dei giocatori, all'interno di una magnifica ambientazione fantasy, è quello di impersonare un gruppo di prescelti, di uomini, nani, elfi e halfling dotati del grande potere dei Druidi. Si tratta di persone più o meno comuni, mercanti, saltimbanchi, marinai, erboristi e altri ancora, inizialmente ignari delle proprie capacità, ma destinati a occupare un posto in primo piano nella nuova grande battaglia che si va prospettando. Il mondo è quello dell'antica Gran Bretagna, così ricca di miti e leggende, dove cavalieri e maghi si sfidano in terribili lotte per la distruzione o la salvezza del mondo. Le avventure che i personaggi devono

affrontare non si discostano particolarmente dai normali canoni del genere fantasy, ma su tutto incombe l'agghiacciante presenza dei Derwydd, esseri delle tenebre e dell'ombra attratti dal potere dei giovani druidi. Tutti i personaggi godono di questi particolari poteri e sono dei potenziali Druidi, ma ciascuno di essi possiede anche delle caratteristiche derivanti dalla precedente occupazione: alcuni sanno combattere, altri sono agilissimi, altri ancora conoscono i mitici poteri della natura. Lo scopo finale è quello di contenere e distruggere le forze del male, ma si tratta di un'impresa difficoltosa e terribile, una lotta durante la quale saranno in molti a perire.
Per chi si fosse perso le precedenti anticipazioni su questo attesissimo titolo dell'Editrice Giochi, ricordo che Druid è stato realizzato interamente in Italia da un gruppo di persone con una notevolisse esperienza nel campo dei giochi di ruolo, e con il magico supporto grafico dell'omnipresente Paolo Parente. L'idea era quella di realizzare un prodotto destinato sia ai giocatori novizi che a quelli più esperti, con un'ambientazione originale e articolata, e delle regole facilmente comprensibili. I personaggi dispongono di dieci caratteristiche di base, ciascuna delle quali può avere un valore variabile tra i 10 e i 90 punti (con eventuali limitazioni che dipendono dalla razza utilizzata). Il totale dei punti che il giocatore può assegnare viene deciso (a caso o in maniera mirata) dal Master. Le caratteristiche comprendono forza, agilità, riflessi, e destrezza per quanto concerne l'aspetto fisico, e intelligenza, memoria, freddezza, sensibilità, carisma e osservazione relativamente alle possibilità psichiche. Ovviamente spetta al giocatore il compito di effettuare un'adeguata ripartizione dei punti di cui dispone tra tutte queste caratteristiche, con l'immancabile aiuto del buon Master. A queste si aggiungono le abilità speciali, a loro volta suddivise in innate (sensi acuti, fascino), conoscenze (mitologia, storia) e pratiche (arrampicarsi, lottare), inizialmente attribuite a caso (o per scelta del Master) e secondariamente acquisite durante le partite. Le razze utilizzabili sono quelle canoniche, presenti praticamente nella maggior parte dei fantasy: gli aggraziati elfi, i rudi e forti nani, gli scaltri halfling e gli ingegnosi umani, ciascuna con le proprie debolezze e le proprie abilità.
Lo svolgimento del gioco, dalle semplici azioni ai combattimenti, viene condotto attraverso dei test sulle varie abilità: il giocatore tira un dado da cento e somma il risultato al proprio punteggio nella capacità o nell'abilità relativa all'azione intrapresa. A questo punto spetta al Master, consultando apposite tabelle, il compito di determinare eventuali successi e fallimenti (compresi

Sopra in alto, "La fantastica terra di Druid". Sopra, "Ma guarda che faccino simpatico il nostro folletto..."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARDGAMES

SUCCESSI E FALLIMENTI CLAMOROSI, CON CONSEGUENZE PIÙ O MENO BUFFE). IL COMBATTIMENTO TIENE IN REALTÀ CONTO DI MOLTI ALTRI FATTORI, QUALI EVENTUALI ARMATURE, CAPACITÀ DIFENSIVE DELL'AVVERSARIO E ZONA DEL CORPO COLPITA, MA VI ASSICURO CHE LE REGOLE SONO POCHE E FACILI, PUR GARANTENDO UN ADEGUATO REALISMO.
UNA NOTA PARTICOLARE VA ALLA MANCANZA DI LIVELLI, SOSTITUITI DALLA PRESENZA DI PUNTI ESPERIENZA DA

"Sarà il buono o il cattivo? Boh?".

INVESTIRE PER CERCARE DI MIGLIORARE LE PROPRIE ABILITÀ O PER PRENDERNE DI NUOVE. QUESTO SISTEMA, PARTICOLARMENTE IN AUGE TRA I GIOCHI DI RUOLO PIÙ RECENTI, GARANTISCE UN MAGGIORE EQUILIBRIO ALL'INTERNO DEI GRUPPI MISTI (PERSONAGGI PIÙ O MENO ESPERTI) ED ELIMINA LE ASSURDITÀ DERIVANTI DA UNA CRESCITA DECISAMENTE ESAGERATA DEI POTERI. UNO SPAZIO OVVIAMENTE COSPICUO VIENE DEDICATO ALLO STUDIO DEI POTERI DEI DRUIDI, UN ELEMENTO FONDAMENTALE ALL'INTERNO DEL GIOCO, DEL QUALE DISPONGONO TUTTI I PERSONAGGI (E, PURTROPPO, ANCHE GRAN PARTE DEI CATTIVI). QUESTI VENGONO DIVISI IN POTERI DELLA

MENTE, POTERI SUGLI ELEMENTI (LEGATI ALL'EVOCAZIONE DI SIMPATICISSIMI FOLLETTI), POTERI DELLE RUNE E POTERI DELLA MUSICA. SPETTA AL GIOCATORE, IN ACCORDO CON IL MASTER, IL COMPITO DI DECIDERE A QUALE DI QUESTE PARTICOLARI BRANCHE DELLA MAGIA DEDICARSI, EVITANDO COSÌ IL RISCHIO DI AVERE PERSONAGGI TROPPO SIMILI ALL'INTERNO DEL GRUPPO. NON MANCANO OVVIAMENTE GLI OGGETTI MAGICI, NE TANTOMENO UNA LISTA CONSIDEREVOLE DI CREATURE CON LE QUALI È POSSIBILE INTERAGIRE (SOLITAMENTE PICCHIANDOLE!).
AL DI LA DELLE REGOLE PRINCIPALI, I CREATORI DEL GIOCO HANNO VOLUTAMENTE LASCIATO MOLTISSIMO SPAZIO ALLE AMBIENTAZIONI, PER LE QUALI SONO STATI SVOLTI SVARIATI ANNI DI RICERCHE (CON RELATIVE ESCURSIONI E RICERCHE IN SCOZIA). L'ATMOSFERA RIPRENDE MOLTO DA VICINO LE CARATTERISTICHE PIÙ SALIENTI DELLE LEGGENDE ANGLOSASSONI, CREANDO UN MONDO CUPO ED EROICO ALL'INTERNO DEL QUALE I PERSONAGGI POSSONO INCONTRARE UN'INCREDIBILE QUANTITÀ

Foto in alto, "Un folletto d'acqua!". seguono "Chiaramente il folletto del fuoco!". "La folletta dell'aria". "Va bene che è il folletto della terra, ma guarda che braccia poverino...".

DI SITUAZIONI E PAESAGGI DIVERSI. OLTRE ALLE REGOLE LA SCATOLA DEL GIOCO COMPRENDE ANCHE UNA STUPENDA MAPPA (SEMPRE "MADE IN PARENTI"), 12 SCHEDE DI

CARTONE PER LA CREAZIONE DEI PERSONAGGI, 42 SEGNALINI IN CARTONE, DA UTILIZZARE COME MINIATURE, I DADI E UN MERAVIGLIOSO SCHERMO PER IL MASTER, ORNATO CON FOLLETTI DI TUTTI I TIPI E I GENERI IN UN MOSAICO SPASSOSISSIMO.
ALLE SPALLE DI DRUID SI TROVA UN LAVORO DI QUASI QUATTRO ANNI, UN LAVORO FATTO DI RICERCHE E STUDI,

Sopra, "Il simbolo della pace... o forse mi sto sbagliando?". Alla destra, "Pota! Mi ha regalato il mutandone di pizzooo!"

CON UNA BASE DI PLAY-TESTING (PROVE DI GIOCO PER MIGLIORARE LE REGOLE) VERAMENTE ECCEZIONALE. IL RISULTATO È UN PRODOTTO DALLA GRANDE AMBIENTAZIONE, IMPREGNATO CON TUTTI GLI ELEMENTI PIÙ CLASSICI E AFFASCINANTI DELL'IMMORTALE GENERE FANTASY, IN UN MOSAICO DI AVVENTURA E DIVERTIMENTO. LE REGOLE, FRUTTO DI UNA LUNGA ESPERIENZA COME GIOCATORI DA PARTE DEI LORO CREATORI, RIESCONO A OFFRIRE UN ADEGUATO GRADO DI REALISMO LIMITANDO AL MINIMO L'UTILIZZO DI FASTIDIOSE TABELLE. UN GIOCO VERAMENTE DI GRANDE VALORE, PERFETTAMENTE IN GRADO DI CONFRONTARSI CON I TITOLI DEL MERCATO AMERICANO, E PER IL QUALE ARRIVERANNO PRESTO LE PRIME, INTERESSANTISSIME ESPANSIONI.

ANCORA E.G.

SEMPRE DALL'EDITRICE GIOCHI, ARRIVANO LA TANA DEL DRAGO - SUPPLEMENTO IN SCATOLA PER DUNGEONS & DRAGONS DI CUI PARLEREMO PROSSIMAMENTE - E LA VERSIONE DA TORNEO DI RISIKO. QUEST'ULTIMA, OLTRE A OFFRIRE IL MANUALE UFFICIALE PER LE MANIFESTAZIONI DEDICATE A UN GIOCO ORMAI IMMORTALE, FORNISCE ANCHE DELLE NUOVE CARTE DEGLI OBBIETTIVI VERAMENTE INTERESSANTI: SU DI UNA MINUTA DEL CAMPO DI COMBATTIMENTO (PRATICAMENTE L'INTERO MONDO) VENGONO EVIDENZIATE LE NAZIONI DA CONQUISTARE, NON NECESSARIAMENTE ORGANIZZATE IN CONTINENTI, CON LO SCOPO DI DARE UN MAGGIORE EQUILIBRIO AL GIOCO. PER FARE QUESTO SONO STATI ATTRIBUITI PARTICOLARI VALORI A OGNI SINGOLO STATO IN BASE ALLA SUA DIFENDIBILITÀ, E NESSUN OBBIETTIVO DOVREBBE RISULTARE PIÙ FACILE DEGLI ALTRI DA RAGGIUNGERE.
UN 'ULTIMA NOTA VA ALLA VERSIONE POCKET DI RISIKO, COMODISSIMA DA UTILIZZARE IN VIAGGIO O IN AMBIENTI RISTRETTI E REALIZZATA VERAMENTE BENE.

Sopra,"Non più continenti, ma un mucchio di belle nazioni!". Alla destra, "Una spensierata riunione di teste di drago..."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VAMPIRI

"Era notte. Una notte fredda e cupa come può esserci solo a Londra. La nebbia copriva i vicini palazzi, mentre una campana in lontananza scoccava i dodici rintocchi. In mezzo alla confusa oscurità, parzialmente coperto da un lungo impermeabile, stava immobile un uomo. In una mano reggeva una grossa pistola, nell'altra una manciata di pallottole esplosive. Si stava preparando a ricevere la visita di un vecchio amico, un amico che un recente incidente aveva trasformato in un mostro...

Improvvisamente, un rumore sordo ruppe il silenzio alle sue spalle. Una figura alta e magra, avvolta in un lungo mantello nero, lo stava scrutando con attenzione. Era un uomo giovane e pallido, dallo sguardo freddo come una lastra di ghiaccio. Per un attimo i due rimasero a fissarsi nel profondo degli occhi, ripensando ai tempi in cui erano amici e frequentavano la stessa università. Il destino aveva deciso di separarli anni addietro, e ora si rincontravano per l'ultima volta: uno di loro non avrebbe visto l'alba. Fu la voce del nuovo arrivato a tagliare la tensione che si stava creando, una voce profonda come un baratro e tagliente come gli artigli di una tigre: "Sei proprio deciso Eddy? Questo mondo è abbastanza grande per tutti e due. Non voglio farti del male. Non voglio fare male a nessuno.". Per un attimo l'altro esitò. Le sue mani stavano tramando leggermente, i pensieri erano confusi. Poi iniziò a parlare: "Non c'è altra possibilità. Sei diventato un mostro. Ti devo uccidere!". Dicendo questo la sua mano si irrigidì sul calcio della pistola, mentre la canna dell'arma veniva puntata a quello che era stato il suo migliore amico. L'altro spiccò un balzo disumano, protendendo in avanti le lunghe mani artigliate e mostrando i lunghi denti bagnati di sangue. I vicini passanti udirono solo due spari e un tonfo sordo prima che la notte e la nebbia tornassero a inghiottire il loro segreto..."

Una storia di vampiri, una delle tante drammatiche vicende narrate dall'omonimo gioco. Ma non si tratta del solito Gdr horror, con i personaggi armati di aglio e mitragliatore per dare la caccia ai mostri della notte. Questa volta sono i vampiri i veri protagonisti, i più temuti esseri mai creati dalla mente umana, i crudeli bevitori di sangue. Il nuovo gioco di ruolo della Das offre infatti ai giocatori l'opportunità di interpretare il ruolo di queste enigmatiche creature, ribaltando totalmente la visuale della storia.

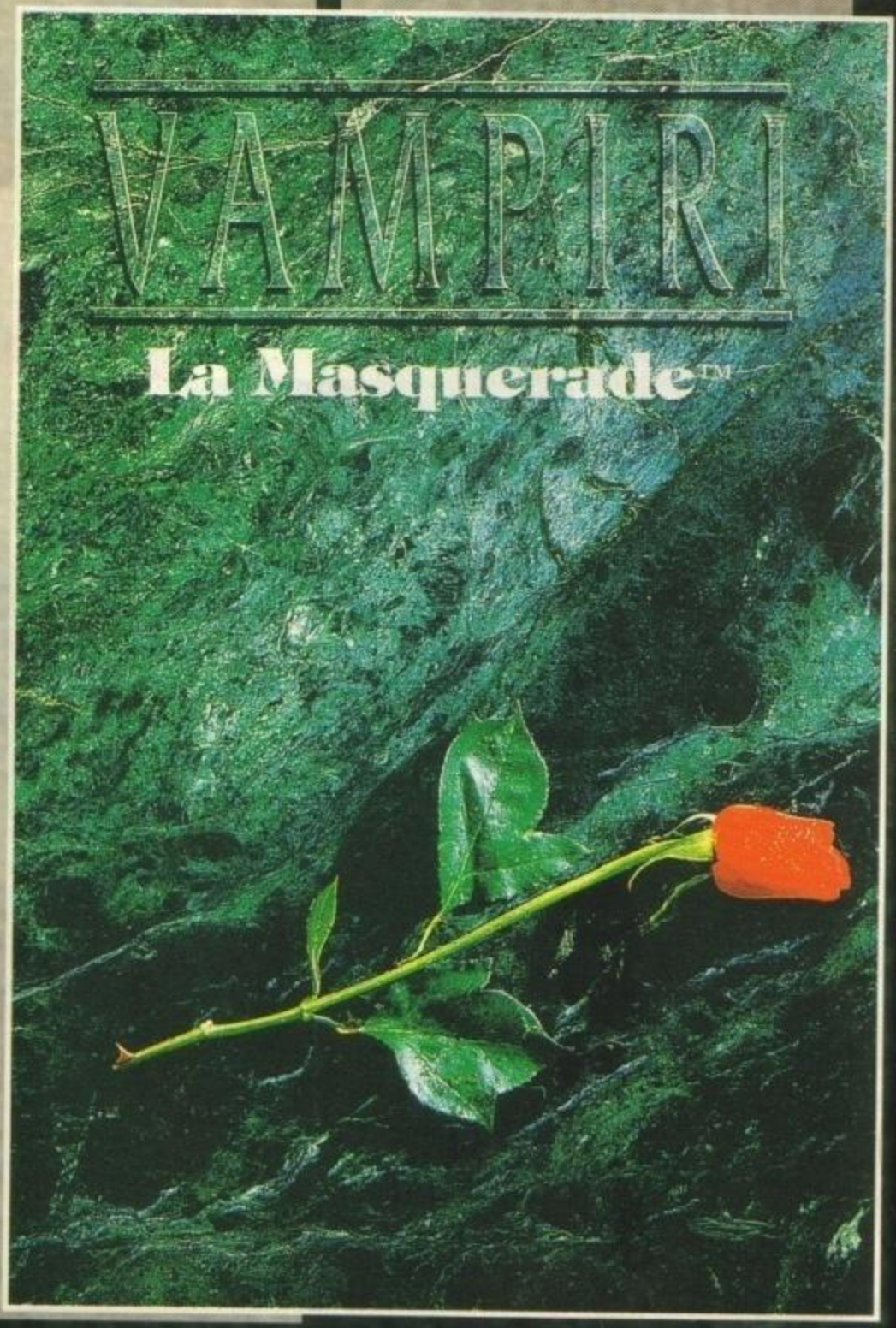
Un volume di ben 275 pagine introduce il lettore all'incredibile mondo dei vampiri. Questi esseri sono parte integrante della società, detengono il potere su gran parte del mondo e agiscono segretamente per i propri scopi. Una vera e propria comunità nascosta, un nutrito gruppo di potentissimi esseri confusi e mimetizzati con la gente normale, creature temute - spesso ingiustamente - ma di cui nessuno sospetta veramente l'esistenza.

Vampiri è un gioco di ruolo decisamente particolare, che deve il proprio successo alla capacità di offrire un background incredibilmente dettagliato e originale, supportato da un regolamento semplice ed essenziale. Il sistema di gioco vero e proprio viene descritto e spiegato nell'arco di appena dieci pagine, lasciando il resto dello spazio alla descrizione dell'ambientazione e all'esame dei vampiri. I personaggi dispongono di una grande quantità di abilità, sia comuni che sovrannaturali, grazie alle quali possono fare fronte ai propri notevoli limiti. Se infatti da una parte i vampiri posseggono capacità fisiche e psichiche veramente notevoli, è anche vero che sono costretti a mantenere segreta la propria identità e che spesso si trovano in profondo conflitto con la propria natura (in fondo nessuno ti chiede prima se ti va di diventare un succhia-sangue!). A questo proposito viene lasciato un notevole spazio al discorso dell'equilibrio mentale, costantemente posto sotto stress dalla conflittualità tra la coscienza umana e i bisogni vampireschi. La parte relativa alle capacità e ai limiti dei vampiri sviluppa, approfondisce e, in alcuni casi, stravolge totalmente le normali credenze su questi esseri della notte. Il giocatore non dovrebbe, almeno inizialmente, conoscere le proprie abilità e i propri limiti, ma soltanto quello che può sapere un uomo qualsiasi sui vampiri. Trovarsi in questa condizione e dover scoprire personalmente tutti questi fattori costituisce infatti uno dei punti più interessanti del gioco, e permette al Master di inserire elementi sempre nuovi nel corso delle partite.

La versione italiana di Vampiri si rifà totalmente alla 2° (in realtà 3°, ma ben pochi lo sanno) edizione dell'omonimo gioco americano, dalla quale trae l'ottima veste grafica e una serie di descrizioni particolarmente accurate, sia per quanto riguarda l'ambientazione che per la gestione del regolamento. Oltre a quanto è già stato detto, vengono anche approfondite le società vampiresche (sette segrete con scopi di tipo assolutamente diverso), gli altri esseri sovrannaturali (i mannari abbondano) e le organizzazioni nate con lo scopo di distruggere i vampiri.

La principale critica che viene rivolta a Vampiri è quella di essere destinato, alla lunga, a stufare i giocatori. In realtà questo non è assolutamente vero, sia perché gli scenari possibili sono veramente moltissimi e possono supportare idee molto originali, sia per il fatto che i vampiri dispongono di personalità estremamente varie e complesse: il giocatore può decidere di tenere una volta un personaggio dedito al male e alla distruzione, e un'altra volta uno totalmente rivolto al bene (magari all'uccisione dei criminali o cose simili), permettendo di ribaltare ancora una volta la prospettiva. Unite a questo il fatto che l'ambientazione è una delle migliori che siano mai state create e che il sistema di regole - anche se talvolta lacunoso - è più che adatto al gioco, e sarete probabilmente già in viaggio verso il più vicino negozio per comprare Vampiri!!!

ANDREA FATTORI

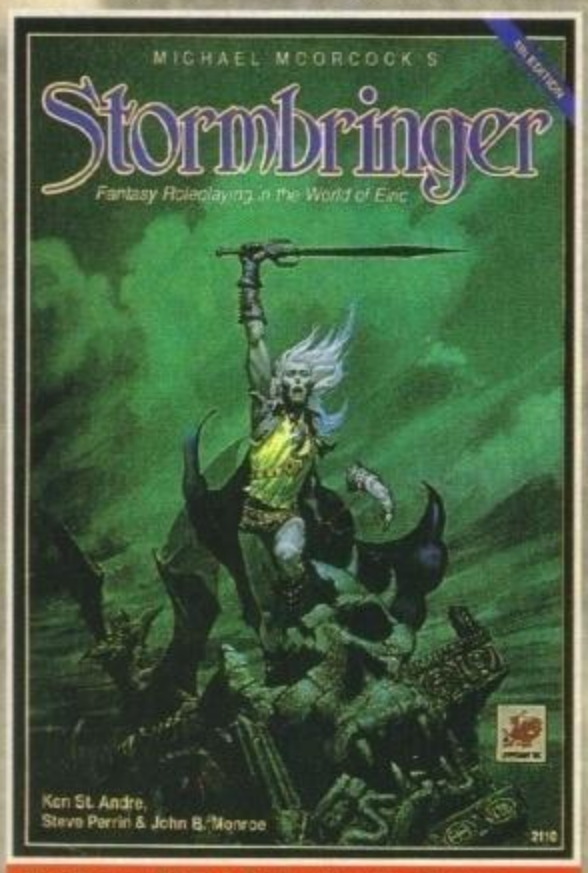


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARDGAMES

STRATELIBRI ALLA CARICA



"L'allegro Elric e l'altrettanto allegra torre..."

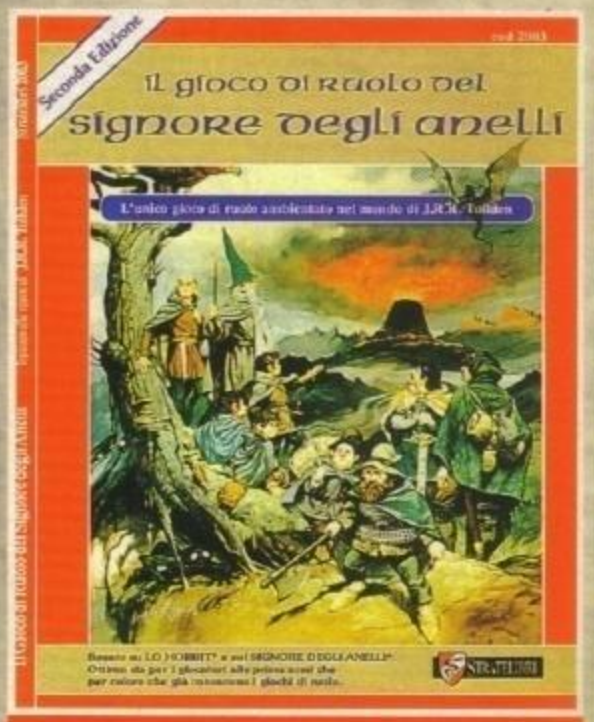
Nei mesi seguenti le loro uscite hanno subito alcuni rallentamenti dovuti a motivi di vario genere, ma sembra che con settembre i nuovi prodotti della Stratelibri affolleranno gli scafali dei negozi specializzati. Alcuni dei titoli in uscita sono già stati da me recensiti nei mesi scorsi, ma vi lasciamo comunque un piccolo riassunto per rinfrescarvi la memoria.

Per gli amanti di Cthulhu arriva 4 Minuti a Mezzanotte, terzo episodio di una serie dedicata ai più famosi film dell'orrore della storia cinematografica. Le quattro avventure contenute nel modulo sono brevi e veloci da giocare, e per ciascuna vengono forniti personaggi già pronti. L'umorismo è un carattere dominante in tutti gli scenari, spesso più comici che paurosi. Inoltre è prevista anche la versione in scatola del gioco, comprendente regole base e companion: se ancora non lo avete comprato, è il momento giusto per farlo!

Più nutrita la serie dedicata al Signore degli Anelli, uno dei più grandi giochi di ruolo di tutti i tempi (nonché il mio preferito!). Apre la rassegna Moria, modulo geografico dedicato alla grande fortezza dei Nani e contenente due avventure "made in Italy", che fornisce delle ottime ambientazioni per giocare sia prima che dopo la venuta del Balrog (i lettori di Tolkien sanno a cosa mi riferisco). Totalmente diverso è invece Spell Law, un indispensabile supplemento tecnico dedicato interamente alla magia, con più di 2000 incantesimi e nuove regole da utilizzare per rendere il gioco più realistico. Meno utile è invece I Denti di Mordor, che descrive due delle fortezze poste a guardia della terra dell'Oscuro Signore. In realtà il modulo è fatto molto bene e può dare ottimi spunti, ma non comprende avventure ed è piuttosto distante dalle usuali zone di gioco. Anche per Girsa è comunque in arrivo la scatola, contenente questa volta regole e schermo del Master, insieme a quella per Stormbringer, che ospiterà i due volumi di regole e lo schermo.

Un prodotto molto interessante, anche se non si tratta di un gioco di ruolo, è Blue Max, simulazione di combattimento aereo ambientato durante la 1° Guerra Mondiale. Il sistema di gestione degli scontri - che avvengono al di sopra di una bella mappa esagonata - è davvero valido e vi garantisco che in redazione ci abbiamo perso interi pomeriggi.

Un ultimo modulo, di cui però non abbiamo avuto ancora conferma, è Chromebook, dedicato a Cyberpunk e comprendente un sacco di armi e oggetti utili non descritti nel regolamento base. Mi rifiuto invece di parlare di Non Mori, il modulo Fantasy adattabile a qualsiasi gioco di ruolo che ho già recensito due volte nei numeri scorsi...

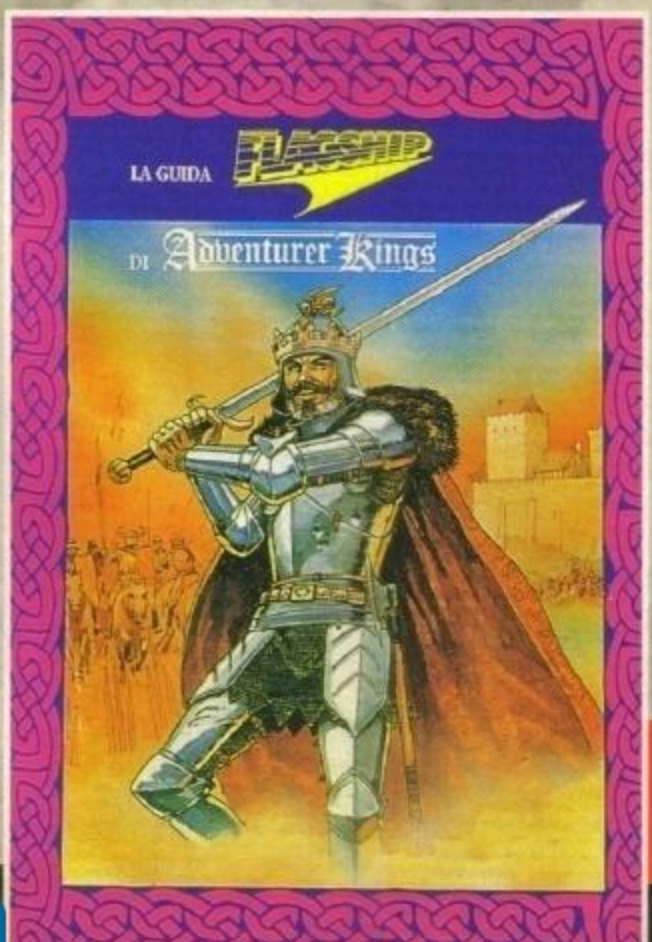


"Tutta la compagnia al gran completo!"

Chiudiamo infine con I Wargames di Excalibur, una rivista bimestrale in uscita a settembre dedicata a tutti gli amanti dei giochi di simulazione. Con 16 pagine, raccoglie un sacco di informazioni, recensioni e suggerimenti utili per poter ricreare le grandi battaglie della nostra storia (passata, presente e futura!). Il primo numero tratta in particolare di tutte le simulazioni ambientate a Stalingrado e porta un esame approfondito di Napoleon's Battle, l'ottimo gioco della Avalon Hill con cui è possibile ripetere i grandi scontri napoleonici. Per il secondo numero, in arrivo a Novembre, si parlerà di combattimenti aerei e spaziali, con anche uno spazio dedicato ai videogiochi di simulazione. Se vi piace il genere, non lasciatevelo scappare.

VARIE

Chiudiamo anche questo numero con alcune informazioni in pillole: innanzitutto volevo segnalarvi che è recentemente entrato in funzione un servizio di Play by Mail, ovvero di gioco di ruolo e simulazione tramite posta. Per coloro che stanno già impallidendo pensando alla celerità delle nostre poste, specifico che questa è solo una denominazione simbolica, e che in realtà le partite vengono condotte attraverso modem, fax o telefono (o posta, se siete autolesionisti). Per ora è disponibile un solo titolo, Adventurer Kings, che permette a gruppi di 8-12 persone di giocare in un'ambientazione fantasy gestita interamente dagli organizzatori di questa iniziativa. Per chi possiede un PC, viene anche fornito un programma in grado di visualizzare alcuni dati ed elementi di gioco. Il prodotto è molto interessante, in particolare per chi non dispone di un gruppo di amici con cui giocare in maniera regolare, e viene condotto in maniera brillante. Se siete interessati, potete contattare Strategia e Tattica al numero 06/6787761 o 06/6789400.



"Cattivello il vecchiaccio"

L'ultima segnalazione (non certo in ordine di importanza) riguarda la manifestazione di Gradara, dedicata ai giochi di ruolo e non, che si terrà tra il 17 e il 26 settembre. Si tratta di una delle più importanti occasioni d'incontro a livello nazionale, e negli anni scorsi ha richiamato l'attenzione di giocatori provenienti da tutta Italia. Per informazioni potete contattare lo studio SD2, al numero 041/5211029

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA

Non ci posso credere! Questo mese oltre a dover scrivere l'angolo più odiato di TGM mi è toccato fare pure le foto giocandomi un intero sabato pomeriggio (e a casa mi aspettava Syndicate e Dune II per Amiga... aaaargh!). Non se ne può più!

Okkei, meglio lasciar perdere, altrimenti finisce che Max si arrabbia sul serio e incomincia a tirare pataccate sulle spalle dalla forza d'impatto pari a due tonnellate.

Come da copione incominciamo col il Super NintendoNESFamicom (guarda, Mirko, che i mesi scorsi partivi dal Megadrive... NdMax) che questo mese occuperà una grossa fetta del Consolemania Corner vista la quantità e la qualità di giochi usciti per questa macchina.

Partiamo con Alien 3 che dopo la sua apparizione su MegaDrive e la sua sparizione su Amiga (chi fine avrà fatto? Ne sai qualcosa Max?)(Certo! Sarà pubblicato dalla Virgin che ha rielaborato la precedente versione che sarebbe dovuta uscire l'anno scorso con etichetta Acclaim, ndMax) fa la sua comparsa sulla console a 16 bit della Nintendo e i risultati sono quantomeno stupefacenti! La grafica è qualcosa di stupendo, riproduce ottimamente l'aspetto cupo e tetro dell'ambientazione del film (l'ex-prigione del pianeta Fiorina), gli alieni sono da oscar e la violenza scorre sotto forma di lanciafiamme, razzi, mitragliatori etc. Ma il sonoro è probabilmente la parte più bella, la colonna sonora del film è stata riprodotta alla perfezione e da un'enfasi al gioco eccezionale: l'unico neo è l'estrema difficoltà di gioco dovuta sopratutto ad un'area esplorativa troppo vasta, che porta spesso il giocatore a perdersi.

Tutti lo vogliono, tutti lo cercano, chi è? Turrican III!

Decisamente inferiore risulta Best of the Best, finto seguito del discreto Panza Kick Boxing; cosa dire, la grafica è abbastanza mediocre per un SNES, il sonoro è decisamente sotto la media e la giocabilità, tranne che nel modo a due giocatori, sprofonda sotto terra dopo qualche decina di minuti passati al joypad, insomma era brutto su Amiga ed è brutto anche su console, molto meglio la versione per Game Boy (non sto scherzando!).

Passiamo dai calci e pugni alle piattaforme con The Blues Brothers, che dopo un lungo periodo appare anche su SNES ed i risultati non sono tanto malvagi, anzi, la grafica è nettamente migliorata. Il sonoro pure e comunque questo prodotto ha poco da spartire con la versione per Amiga visto che lo stile di gioco è completamente cambiato ed è diventato ancor più arcade (era logico essendo un gioco per console).

Ma ve lo ricordate DynaBlaster, quel gioco troppo bello conversione di un certo Bomberman per PCEngine? Come no? Massì, quel tizio che andava a piazzar bombe per far saltare in aria muri e alieni, che in uno stato dell'Europa del Nord (mi pare fosse l'Irlanda) è stato vietato perché ritenuto deviante per i ragazzi (e che dovevano fare dopo una partita secondo voi? Installare autobombe davanti ai negozi di videogiochi?!?). Insomma il mito ritorna e questa volta su SuperNes dove si chiama, incredibile ma vero, Super Bomberman (che originaloni!); a parte lo squallidume del titolo, il gioco è veramente bellissimo ed aggiunge un sacco di novità, livelli e bonus cattivissimi, insomma imperdibile sopratutto se avete un'amico con cui gareggiare.

Sopra, sempre più cattivo, Street Fighter II Turbo per Super Nes.
Foto alla destra, finalmente è arrivato anche per Super Nes (Super Off Road)

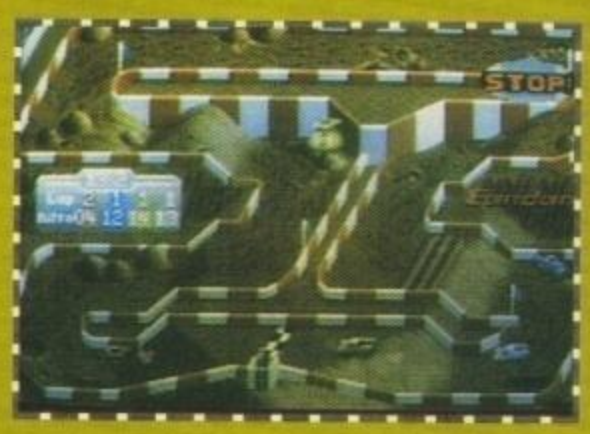
E adesso qualcosa che vi lascierà con la bava alla bocca, preparatevi... Street Fighter II Turbo -Hyper Fighting-!!! E' molto più della Champion Edition e aggiunge nuove caratteristiche che adesso andrò a descrivervi: primo, adesso si possono usare tutti i personaggi (ma ciò accadeva già nella Champion Edition), ma la cosa più importante è che sono state aggiunte delle nuove mosse come Chun Li che tira una sfera di energia. Seconda cosa da non sottovalutare è il Turbo, infatti la velocità di gioco è impressionante e ben al di sopra della vecchia versione che sul Super Nintendo (la versione italiana in pratica) era abbastanza lenta. Terzo, i programmatori hanno addirittura aggiunto nuovi effetti sonori e digitalizzazioni che non fanno altro che rendere ancor migliore questo capolavoro che si è preso un bel 99% su Consolemania (il voto è ad opera di Marco, quindi decisamente affidabile).

Tutti emuli di Max in Cyber Formula per Super Nes

Sempre a proposito di Street Fighter II vorrei segnalare la versione PC-Engine, che riproduce alla perfezione la Champion Edition, solo con un numero minore di colori su schermo, pensate quindi che roba, su una misera console a 8bit (sì, proprio OTTO BIT!) decisamente inferiore ad un'Amiga sono riusciti a fare una conversione stupefacente, adesso qualcuno mi vuole spiegare perché su computer faceva tanto schifo? Non è giusto, dannazione!

Scusate lo sfogo liberatorio, ma certe cose ti fanno veramente incacchiare!

Detto questo continuiamo la rassegna con un gioco sportivo, Jimmy Connors, dedicato indubbiamente al tennis (chi ha detto pallanuoto?); non è affatto male, ma vista la grande quantità di prodotti di questo genere su SuperNes, non so fino a che punto possa avere successo, comunque il nome aiuterà le vendite o almeno così spera la software



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOUSE CHE L'HA PROGRAMMATO.
FINALMENTE DOPO UN SACCO DI TEMPO ARRIVA SUPER OFF ROAD E BISOGNA AMMETTERE CHE LA CONVERSIONE È VERAMENTE VENUTA BENE! A PARTE LE CLASSICHE AGGIUNTE (DISSOLVENZE CON ROTEAZIONI E ZOOMMATE ORMAI SONO UNO STANDARD SU QUESTA CONSOLE), IL GIOCO HA GUADAGNATO IN DEFINIZIONE E SONORO, CIÒ NON PUÒ FAR ALTRO CHE MIGLIORARNE LA GIÀ ALTA GIOCABILITÀ.
PER GLI AMANTI DEI PLATFORM, QUESTO MESE È USCITO B.O.B.; IN QUESTO GIOCO PRETTAMENTE ARCADE SAREMO AI COMANDI DI UN MITICO ROBOT SEMI-IDIOTA CHE PARLA IN SLANG AMERICANO (GROOVE, DUDE E ROBA SIMILE) E HA TANTE DI QUELLE ESPRESSIONI CHE NON PUÒ NON RISULTARE SIMPATICO.
ABBASTANZA MEDIOCRE PER NON DIRE OSCENO È THE FLINTSTONES, BASSA OPERA COMMERCIALE BASATA DECISAMENTE PIÙ SUL NOME CHE SULLA QUALITÀ DI GIOCO; GRAFICA PENOSA SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA, UN SONORO APPENA ACCETTABILE SONO GLI INGREDIENTI PER UN COCKTAIL MICIDIALE (PER IL VOSTRO PORTAFOGLI!).

Troppo bello e troppo demenziale Pocky e Rocky per Super Nes

DECISAMENTE MEGLIO CYBER FORMULA, UN GIOCO BASATO SULLE CORSE FUTURISTICHE A BASE DI AUTO A SEI RUOTE E VELOCITÀ DA CAPOGIRO; COME AVRETE NOTATO DALLA FOTO LA VISUALE È DALL'ALTO (COME WARM-UP) E SI TRATTA DI PARTECIPARE A DELLE CORSE AI LIMITI DELL'UMANO E POSSIBILMENTE VINCERLE IN MODO DA POTER MIGLIORARE LE PRESTAZIONI DEL VOSTRO MOSTRUOSO MEZZO (DA FAR SBIANCARE UNA WILLIAMS).
MOLTO BELLO, MA DAVVERO MOLTO BELLO È POCKY & ROCKY, UN GIOCO ULTRA DEMENZIALE CON UN SACCO DI PARTICOLARI CHE FARANNO IMPAZZIRE TUTTI I NIPPOFANATICI (COME IL KAPPA, ESSERE ACQUATICO CHE TRASPORTAVA IN ACQUA LE PROPRIE PREDE PER POI MANGIARSELE, RAPPRESENTATI ALLA PERFEZIONE NEL GIOCO); LA GIOCABILITÀ È DECISAMENTE ALTA (PER SCHIODARE RAFFAELE E MARCO NON BASTA NEANCHE IL PIEDE DI PORCO!), MA ANCHE LA GRAFICA RISULTA MOLTO BELLA E BEN DETTAGLIATA (BASTI OSSERVARE LA ZATTERA CHE ONDEGGIA TRASPORTATA DALLA CORRENTE DEL FIUME).
MA ADESSO UN'ATTIMO DI RACCOGLIMENTO PREGO... STIAMO PER PARLARE DEL MITO, L'UNICO, L'IRRIPETIBILE, L'INCREDIBILE (RULLO DI TAMBURI E SQUILLI DI TROMBE) TURRICAN III!!! CALMA, CALMA, STATE BUONI! HO LOTTATO ALL'ULTIMO SANGUE CON ALEX PER FARMI SCRIVERE LA RECENSIONE DI QUESTO CAPOLAVORO SU CONSOLEMANIA E QUINDI POSSO AFFERMARE CON TUTTA SICUREZZA CHE CI SONO VOLUTI TRE ANNI MA N'È VALSA LA PENA, SUPER TURRICAN (COME SI POTEVA CHIAMARE SU SUPER NES?) È UNA FIGATA! LA GRAFICA È BELLISSIMA, DETTAGLIATISSIMA, COLORATISSIMA (PARTECIPA A RACCOLTISSIMA, HEM, SCUSATE NON CENTRA NIENTE!), CON UN SACCO DI SPRITE SU SCHERMO E CON UN PARALLASSE SENZA PARAGONI.

Ancora una volta i Blues Bothers fanno la loro comparsa su una console (Super Nes)

Massacriamoci tutti insieme nell'ultra-violento Mutant League Football (Megadrive)

COME NON CITARE POI IL SONORO O MEGLIO LA COLONNA SONORA AD OPERA DI UN ALTRO MITO, CHRIS HUELSBECK DIVENTATO FAMOSO CON TURRICAN, APIDYA, JIM POWER, X-OUT, Z-OUT E MOLTISSIME ALTRE OPERE CHE L'HANNO PORTATO A PUBBLICARE ADDIRITTURA UN CD (MI SEMBRA SI CHIAMI SHADES) DI BUONA QUALITÀ; IN QUESTO SUPER TURRICAN HA SUPERATO SÉ STESSO ED HA REALIZZATO UN SISTEMA CHE SIMULA IL DOLBY SURROUND... QUALCOSA DI SUBLIME CHE MERITEREBBE IL MIGLIORE DEGLI IMPIANTI STEREO PER ESSERE APPREZZATO A PIENO (LA COLONNA SONORA FINALE È FORSE UNA DELLE MIGLIORI CHE ABBIA MAI SENTITO USCIRE DA QUALSIASI MACCHINA DA GIOCO, STUPEFACENTE!). INSOMMA, EPICO!!!
OK, ADESSO BASTA PARLARE DI TURRICAN E SUPER NES E VEDIAMO COSA HA DA OFFRIRCI IL MERCATO DEL MEGADRIVE, MERCATO UN PO' AVIDO A DIRE LA VERITÀ, CHE DI MESE IN MESE SI SPOSTA LENTAMENTE VERSO LA CONSOLE NINTENDO E LASCIA UN PO' L'AMARO IN BOCCA ALLA SEGA.
VABBÈ, VEDIAMO COSA PASSA IL CONVENTO; IL PRIMO TITOLO È L'ATTESISSIMO JURASSIC PARK APPARSO CON ENORME ANTICIPO RISPETTO A TUTTI GLI ALTRI SISTEMI SUL MEGADRIVE.
L'ATMOSFERA SEMBRA MOLTO SIMILE A QUELLA DEL FILM (O ALMENO CREDO, VISTO CHE IL FILM NON L'HO ANCORA VISTO, COME LA MAGGIOR PARTE DEI COMUNI MORTALI), MA A CAUSA DI UNA SERIE DI STERMINATI BUG CHE CARATTERIZZAVANO LA NOSTRA VERSIONE (FORNITA DAL PRODUTTORE SOTTO FORMA DI SCOMODE E ALQUANTO INSICURE EPROM) NON SONO RIUSCITO BEN A METTERE A FUOCO L'OBBIETTIVO DEL GIOCO (UN MODO MOLTO RAFFINATO PER DIRE CHE NON CI HO CAPITO UN CAVOLO!).
SE SIETE DEGLI AMANTI DEI PICCHIADURO PIENI DI SANGUE E VIOLENZA ALLORA SIETE TRA QUELLI CHE ASPETTANO LA CONVERSIONE DI MORTAL KOMBAT PER IL LORO SISTEMA, COMUNQUE PER ADESSO BISOGNA ACCONTENTARSI DI QUESTA PER MEGADRIVE CHE VI ASSICURO È PIÙ CHE OTTIMA! LA GRAFICA CHE NELLA VERSIONE ORIGINALE ERA COMPLETAMENTE DIGITALIZZATA È STATA TRASPORTATA SUI SOLI 64 COLORI DEL MEGADRIVE CON UNA DISCRETA MAESTRIA, INOLTRE LA VIOLENZA NON HA PERSO NULLA IN STUPIDE CENSURE, QUINDI POTRETE STRAPPARE LA COLONNA VERTEBRALE AL VOSTRO AVVERSARIO (!!!) ESATTAMENTE COME ACCADEVA AL BAR.

Prepariamoci a difendere la Casa Bianca in Jungle Strike per Megadrive

SEMPRE IN TEMA DI BEAT'EM'UP, PARLIAMO DI GOLDEN AXE III, ENNESIMA RIVISITAZIONE DEI TRE, ANZI QUATTRO EROI ALLO SBARAGLIO, CHE TENTANO ANCORA UNA VOLTA DI FAR FUORI L'IPERMAXICATTIVONEFINALE SEMPRE PRONTO A DOMINARE IL MONDO NON APPENA SCENDETE AL BAR PER BERE UN CAFFÈ! IN DEFINITA NON UN BRUTTO GIOCO, SOLO CHE SOFFRE DI UNA STRUTTURA UN PO' DEBOLE E RIPETITIVA.
A DAI BEAT'EM'UP ANDIAMO AGLI SHOOT'EM'UP, GENERE SEMPRE IN VOGA SU CONSOLE SOLO NON SEMPRE È ALL'ALTEZZA DEL LORO PUNTO DI RIFERIMENTO OVVERO THUNDER FORCE IV; ANCHE QUESTO ELIMINATE DOWN, BENCHÉ BEN PROGRAMMATO E GRAFICAMENTE ACCATTIVANTE, RICADE NELLA CATEGORIA DEI GIOCHI "GIÀ VISTI" E INOLTRE IL TUTTO VIENE PEGGIORATO DA UNA DIFFICOLTÀ DI GIOCO IMPRESSIONANTE CHE LASCIA POCO FIATO AL GIOCATORE.

E prenditi questa artigliata! (Golden Axe III per Megadrive)

SEMPRE IN TEMA DI SHOOT'EM'UP COME NON SPENDERE TRE RIGHE PER IL SEGUITO DI DESERT STRIKE, JUNGLE STRIKE? QUESTA VOLTA SAREMO AI COMANDI NON SOLO DI UN ELICOTTERO (IL TERRIBILE COMANCHE), MA ANCHE DI UNA MOTO DOTATA DI LANCIARAZZI, DI UN HOVERCRAFT E DI UN MICIDIALE F-177 STEALTH, INOLTRE L'AMBIENTAZIONE SARÀ DI TIPO URBANO (AMBIENTATO INIZIALMENTE A WASHINGTON, DAVANTI ALLA CASA BIANCA).
UN'ULTIMO ACCENNO PER LE NOVITÀ DEDICATE AL MEGA-CD, IL SISTEMA CD-ROM ANCORA IN FASE DI DECOLLO DELLA SEGA; WOLFCHILD RISULTA QUASI IDENTICO ALLA VERSIONE AMIGA, SOLO CHE LA INTRO È UN PO' PIÙ LUNGA... DECISAMENTE DI ALTRO LIVELLO È THUNDERHAWK, CHE HA LASCIATO STUPITI TUTTI PER LA FANTASTICA INTRO FRATTALE E PER L'USO INTENSIVO DEI NUOVI CHIP GRAFICI DEDICATI ALLA ROTEAZIONI E AGLI ZOOM (CHE NULLA HANNO DA INVIDIARE A QUELLI DEL SUPER NES).
FIUUUU, ANCHE PER QUESTO MESE È FINITA QUINDI POTETE VOLTARE PAGINA... HO DETTO CHE POTETE GIRARE PAGINA! ALLORA GIRATE O NO CHE DEVO ANDARE IN VACANZA... COME DITE? VOI CI SIETE GIÀ STATI E SIAMO GIÀ A SETTEMBRE? CAVOLI VOSTRI, PER ME È ANCORA IL 18 LUGLIO È DEVO ANCORA PARTIRE, QUINDI BUONE VACANZE (O PREFERITE CHE VI DICA BUON RIENTRO A SCUOLA! AHAHAHAHAH!!!).

Il robot più scemo del mondo lo troverete in B.O.B. per Super Nes

MIRKO "TMB" MARANGON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

ZOOROPA

* L'album.

Uscito in tutto il mondo lo scorso 5 di Luglio, Zooropa, il più recente album della band probabilmente più significativa dell'ultimo decennio, ha già conquistato le vette delle classifiche di mezzo globo, avviandosi a bissare nuovi e strepitosi record di vendita per il già pluripremiato gruppo irlandese degli U2.

Zooropa, che segue a due anni di distanza lo splendido Achtung Baby (probabilmente uno degli album in assoluto meglio riusciti, di gran lunga migliore del mediocre Rattle and Hum, ma è una mia considerazione personale), è stato registrato a Dublino fra marzo e maggio di quest'anno. Il disco contiene dieci pezzi, inediti, scritti tutti da Bono con la sola esclusione di Numb, che vede un poliedrico The Edge al microfono.

L'album si apre con la title-track, Zooropa, che, riprendendo le sonorità di Till The End of The World, si propone come uno dei passaggi più interessanti dell'intero lavoro. Si prosegue con l'orecchiabile Babyface per arrivare all'accattivante Numb, cui fa seguito la frizzante Lemon. Fra le altre canzoni vi segnalo The Wanderer, che rinnova la collaborazione con Jim Wenders e Some Days Are Better Than Others, una Real Thing più "soft".

Dare a questo punto un giudizio non è facile, specialmente se si tiene come termine di confronto l'ineguagliabile Achtung Baby.

La mia impressione (personalissima) è che se Achtung Baby fosse stato il "lato A" di un 45 giri, questo Zooropa sarebbe un degnissimo "lato B", perfettamente integrato con il lavoro precedente e come tale assolutamente imperdibile.

* Il concerto.

Le riviste specializzate americane hanno definito quest'ultimo tour degli U2 come "IL concerto rock per eccellenza, la più grande tournee di tutti i tempi".

Lasciando da parte certe espressioni "assolute", che difficilmente trovano il mio consenso, abbiamo comunque assistito a uno "spettacolo" come, forse, non se ne erano mai visti prima...

Quando Massimiliano Caltorti e il sottoscritto, in compagnia della sua ragazza e di un simpatico amico che però "non ha la minima idea di come si faccia a tornare a casa sua" (... sarebbe la storia lunga e desolata di un interminabile girovagare per la pianura se a notte ormai inoltrata...), arriviamo allo Stadio Delle Alpi, verso le cinque, questo si presenta già per due terzi ribboccante di pubblico proveniente da tutta l'Italia. L'obiettivo era naturalmente giungere più vicino possibile al palco, proposito in sé decisamente proibitivo, anche se alla fine, usciti indenni da una serie di vorticose spintonate, la posizione conquistata non fosse poi troppo male.

Un breve accenno per il primo gruppo di supporto, di cui ho dimenticato il nome, sono comunque quelli di Celebrate, dalla quale il nostro Vasco ha tratto Gli Spari Sopra, e quindi per l'applauditissima performance di Ligabue. Il palco s'era comunque già animato nel tardo pomeriggio per una "sfilata" di bizzarre caricature di svariate figure politiche mondiali e il lancio di palloncini neri in cielo fuoriusciti da due aspirapolveri giganti. A pochi minuti della partenza effettiva dello show c'è spazio anche per un secondo intermezzo divertente con le quattro buffissime caricature dei nostri quattro protagonisti che vengono portate via dalla sicurezza per lasciare lo spazio agli originali.

Inizia dunque il concerto, che sostanzialmente ricalca in modo fedele lo ZOO Tour di supporto ad Achtung Baby, sulle note di Zoo Station, cui faranno seguito la maggior parte degli splendidi pezzi appartenenti all'album (The Fly, Mysterious Ways, Even Better Than The Real Thing, The One, Acrobat, Till The End of The World), interrotti solo da una come sempre trascinante New Year's Day.

Occupiamoci quindi del palco, imponente come pochi, estremamente elaborato e straboccante di monitor sui quali si alternano immagini "live", prese in diretta da varie telecamere mobili e da una montata su un braccio meccanico, con tutta una serie di messaggi dichiaratamente propagandistici e immagini varie, sempre comunque di fortissimo impatto. La peculiarità dell'intera struttura è in ogni caso anche un'altra, quella di possedere un camminamento lungo una trentina di metri che conduce a una sorta di "ring" collocato nel bel mezzo del pubblico. Bono e compagni ne faranno largo uso nel corso del concerto, suonando anche alcuni pezzi raccolti insiemi in questo spazio di pochi metri quadrati (Angel of Harlem, Stand By Me, When Love Comes To Town).

L'unica parentesi tratta dal recentissimo Zooropa è quella che vede The Edge protagonista assoluto, un filino impacciato, ma comunque convincente, della bellissima Numb; per il resto l'ultimo album non viene in alcun modo preso in considerazione.

Passa il tempo e arriva il momento anche per i vecchi classici: I Still Haven't Found What I'm Looking For, Pride e Where The Streets Have No Name... Quindi qualche minuto di pausa con gli schermi giganti che mostrano uno strano acquario, abitato anche da un curioso "pesce-macchina". Prima di riprendere un'ennesima parentesi inconsueta con degli spezzoni montati assieme di alcuni dei messaggi lasciati dal pubblico all'interno di un "videobox-confessionale" durante il pomeriggio.

Riprende il concerto e Bono si ripresenta truccatissimo, con corna da diavolo (parodiando in modo magistrale De Niro), vestito di paillettes dorate e calzando osceni scarponi con tacco ("sono una pop-star... Non vi piaccio?... Io invece mi amo alla follia..."). Mentre una prorompente Claudia Schiffer riempie i mega-monitor, assieme ad un frenetico collage di immagini varie, si riattacca con Desire, quindi With or Without You cui segue un ultimo, incredibile, intermezzo: una presunta telefonata ad Agnelli (ci sono tre macchine-faro appese sul palco, e Bono ne vorrebbe altre...), cui viene dedicata una scherzosa, Wonderiana, "I Just Called To Say I Love You...", lo stadio esplode dalle risate e parte trascinante come sempre Ultraviolet...

Il concerto si chiude con l'intensissima Love Is Blindness, con Bono che balla il finale abbracciato ad una fan in lacrime (potevo scegliere meglio, a dire il vero...), il tutto mentre una spettacolare "accendinata" ritmica illuminano i sessantamila spettatori entusiasti.

Indimenticabile, e chi c'era sa cosa intendo dire. Non stessi chiudendo proprio adesso TGM sarei andato anche a Bologna.

Max

METALLICA • TORINO STADIO DELLE ALPI 22/6/93

Non ci sono parole... Il più grande concerto che abbia mai visto (se si escludono a priori eventi come Woodstock e Freddy Mercury Tribute, solo per citarne alcuni). Un vero e proprio spettacolo adrenalinico e devastante, rovinato, solo in parte, dalla scarsa presenza di pubblico (solo trentamila persone) e da una pioggia battente, in alcuni momenti veramente provvidenziale, mentre in altri totalmente insopportabile.

A distanza di un anno esatto, il glorioso stadio torinese (mica per niente ci gioca la Juve...) ha accolto a braccia aperte un altro grande evento musicale: l'anno passato è toccato ai Guns n' Roses esibirsi, accompagnati tra l'altro, da due grandi band di supporto quali Faith No More e Soundgarden; i Metallica non potevano certo essere da meno e si sono presentati, dopo la trionfale tournee invernale che ha toccato anche l'Italia con le date di Roma e Milano, in compagnia di band di grossissimo calibro (addirittura quattro).

Infatti, proprio all'ultimo momento, gli organizzatori della Barley Arts hanno deciso di aggregare insieme il meglio della scena Metal del momento per sopperire alla mancanza dell'appuntamento annuale più importante d'Europa dopo Donington: il Monsters Of Rock. Ecco quindi ritrovarsi insieme dei veri colossi quali Cult, Suicidal Tendencies, Extrema (italianissima band, da non confondersi con il gruppo americano Extreme), Megadeth e, ovviamente, Metallica.

Le novità dell'ultimo momento erano la partecipazione a sorpresa proprio di Extrema (neanche segnalati nei manifesti e sulle magliette della security), Suicidal Tendencies (presenti anche alla data modenese dei Guns, di cui troverete un resoconto qui accanto), ma soprattutto dei Megadeth, da sempre in conflitto con i Metallica.

Dopo una maratona iniziata con la sveglia alle 5.35 (vi dico solo che il treno partiva alle 6.10), assieme ai due compagni di viaggio (a proposito, un salutone ad Antonio e Federico...), ci siamo ritrovati davanti ai cancelli sbagliati convinti di essere i primi... Dietro front e fila con spintoni al limite della sopportazione, dato che i cancelli sono stati aperti con un'ora e mezzo abbondante di ritardo (12.40). Finalmente entriamo in massa e ci appropriamo di un posto abbastanza vicino al palco, in attesa che il concerto inizi, ma inizia solo a piovere... Per occupare un po' il tempo, si improvvisa una battaglia tra curve e prato a suon di lanci di bottigliette, di arance, biscotti e chi più ne ha più ne metta... Alle quattro finalmente fanno l'ingresso sul palco gli Extrema, capitanati dal loro leader Gianluca Perotti, e viene dato il via alle danze. Si susseguono a ritmo frenetico Displaced, Child o'Boogaw e Road Pirates e la strepitosa Join Hands viene accompagnata da un urlo micidiale di trentamila persone. Subito dopo è il momento dei Cult, che posso definire con una sola parola: noiosi. Sì, mi dispiace dire che una band così gloriosa non sia stata all'altezza del proprio nome, ma secondo me è stata la più grande delusione della giornata: non un minimo di verve, non un minimo di "sbattimento" nel suonare... Mah, non sto esagerando se dico che mi hanno fatto addirittura abbioccare... Comunque a cambiare totalmente l'atmosfera ci pensano i Suicidal Tendencies, che si presentano con un vigore e una rabbia veramente travolgente suonando pezzi come Istituzionalized e Can't Bring Me Down, con un Mike Muir letteralmente scatenato che mette in bella mostra il suo fisico gorillesco e il suo nuovo taglio di capelli, completamente rasati a zero con un malizioso codino... E' l'ora dei Megadeth, continuamente invocati dal pubblico con cori da fare impallidire i più sfegatati ultras. Sul campionato d'effetto che apre ogni concerto dei Megadeth, ecco apparire i quattro musicisti capitanati da un Dave Mustaine in splendida forma. Si inizia al volo con Holy Wars/The Punishment Due, per poi continuare a raffica Skin o'my Teeth, Foreclosure of a Dream, Countdown to Extinction, la poderosa Sweating Bullet, la commovente In My Darkest Hours (dedicata al deceduto bassista dei Metallica Cliff Burton, di cui Dave era molto amico), Symphony of Destruction. Mustaine, Menza, Eleffson e Friedman non si risparmiano per niente e danno vita ad un'esibizione altamente esplosiva, penalizzata in parte dalla scarsa acustica della voce di Mustaine. A condire il tutto c'era come al solito la cover dei Sex Pistols, quella song rivoluzionaria e inno della generazione Punk che è Anarchy in The UK.

L'ora dei Metallica si avvicina sempre più e l'attesa si fa trepidante quand'ecco che in perfetto orario viene mandata la registrazione di Per un Pugno di Dollari del grande Ennio Morricone, che da anni annuncia l'imminente ingresso sul palco dei Four Horsemen. Accompagnati da urla e scrosianti applausi, James Hetfield, Kirk Hammett, Lars Ulrich e Jason Newsted danno inizio allo spettacolo intonando, come da copione, le frustanti note di Creeping Death. I giganteschi monitor ai lati del palco, sovrastati da due enormi teschi tipici dell'iconografia del gruppo, vengono scoperti, mentre si susseguono ad un ritmo terrificante For Whom the Bell Tolls, Of Wolf And Man, Wherever I May Roam (da qui il nome del concerto "Nowhere else to roam", sintesi della fine del tour), Battery (un vero e proprio massacro sotto la pioggia), The Four Horsemen, tutte suonate in maniera a dir poco egregia e tutte accompagnate da un esaltatissimo pubblico, con canti, cori, battiti di mani, urla...

E dopo una breve pausa, durante la quale il buon Newsted al basso improvvisa un solo di My Friend of Misery e qualche accordo per far cantare il pubblico, tutto riprende come prima con una splendida Fade to Black, un evocativo e inaspettato medley di pezzi strumentali quali Call of Ktulhu, Orion e To Live is to Die. All'insegna delle novità Hetfield e soci ci propongono anche Disposable Heroes, The Things That Should Not Be, oltre alle classiche Sanitarium, Master of Puppets (mixata come al solito con la mitica Seek and Destroy, cantata da Newsted), The Unforgiven, Sad but True, Harvester of Sorrow, Last Caress, Nothing Else Matters, Enter Sandman.

Il pezzo forte della serata è comunque One, anticipata da giochi di luce e fuochi pirotecnici in grandissimo stile con la proiezione sui monitor del Video, che ha riscosso un successo indescrivibile ai tempi.

In definitiva, un concerto immenso sotto tutti i punti di vista durato otto ore con la presenza dei migliori gruppi della scena Hard Rock/Metal del momento: peccato che di concerti del genere se ne vedano così, soprattutto adesso che ci hanno tolto anche il Monster...

Andrea Della Calce

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUNS N'ROSES • MODENA STADIO COMUNALE 30/6/93

A distanza di otto giorni dalla meravigliosa esperienza di Torino, sono costretto (mica tanto....) a trasferirmi per un giorno a Modena. Grazie a Dio, questa volta sono state archiviate le trasferte ferroviarie ed è stato veramente un piacere farsi scarrozzare in macchina da Fabio, con la sua mitica Fiesta che ospitava fra l'altro altre tre persone: Vale, sempre più convinto di essere Slash, lo Zio, sempre più convinto di essere Faletti e Marco sempre più convinto di tornare a naja... Vabbè, chiudiamo questa piccola parentesi e passiamo alla narrazione di ciò che è accaduto nello Stadio mentre suonavano le band (anche perché nei punti morti della giornata, iniziata alle otto della mattina, mi concedevo dei sonnellini di circa un ora ciascuno: ne ho fatti sei o sette....).

Proprio un anno fa, i Guns toccavano la nostra penisola con la memorabile data di Torino: eccoli tornare alla carica supportati ancora una volta da due grandi gruppi: i Suicidal Tendencies (toh, chi si rivede...) e la Brian May Band. Ad aprire le ostilità sono proprio i Suicidal Tendencies, che al contrario della data di Torino, vengono fischiati tanto che l'eccellente singer Mike Muir, abbandona la scena inviperito. Mah. Ma dopo il rituale cambio di palco durato un'eternità, fa il suo ingresso sul palco la più gradevole sorpresa della serata ovvero Brian May (sì, proprio l'ex chitarrista dei Queen) ed il suo nuovo gruppo (ragazzi che coriste: belle e brave. Ma dove le trovano?). Come ci si aspettava, Brian ha cantato anche alcuni pezzi dei Queen veramente molto belli e accattivanti come Now I'm Here, oltre che i suoi successi personali Back to the Light e Too much Love Will Kill You, dove si è lanciato anche a cantare un pezzo in italiano; non poteva di certo mancare l'evocativo We Will Rock You, durante la quale il pubblico ha dato vita ad una vera e propria coreografia, lanciando per aria a mo' di frisbee i cartoni dell'acqua schiacciati (e io, su suggerimento del Vale, ho fatto degenerare la cosa lanciando un contenitore enorme di pop corn pieno di porcherie varie in mezzo alla folla, insozzando per bene due o trecento persone... Divertentissimo...). Finita questa ottima esibizione il pubblico inizia a scaldarsi in attesa dei Gunners, ma voci dicono che la sera prima il ritardo di ingresso sul palco di Axl e compagni sia stato di circa un'ora e mezza... Fortunatamente verso le nove e venticinque, cioè con circa mezz'ora di ritardo, la band californiana fa il suo ingresso sul palco sulle potenti note di It's So Easy, mentre il solito, istrionico Slash si sdraia per terra mentre esegue il solo... Axl è osannato dalle migliaia di ragazzine presenti e via subito con la girandola di canzoni: si susseguono una dietro l'altra la cover Knockin' On Heaven's Doors, Double Talkin' Jive (introdotta da una scenetta di Axl che dice "Do you Remeber Izzy?" e tutti in coro "yeeeehhh!", per sentirsi rispondere "Well, Fuck Izzy!"...). Un pezzo scritto e cantato da Duff Mckagan, fa da preludio ad una inaspettata acoustic session, dove i Gunners si ritrovano seduti su un divano al centro del palco, intonando You Ain't the First, Patience, Used to Love Her. Durante questo siparietto fa la comparsa un tizio della security, precedentemente legato a mani e piedi, che viene usato un po' come pupazzo, visto che è continuamente sbatacchiato qua e là per il palco. Si prosegue poi con un'ispiratissima November Rain, con un grande Axl a farla da padrone alla voce, mentre poi i riflettori si spostano sul batterista Matt Sorum che improvvisa un violentissimo assolo che fa da preludio alla terminatoriana You Could Be Mine. C'è ancora tempo per riproporre vecchi classici ed eccoci a tutti a cantare a squarciagola Welcome to the Jungle, Mr. Brownstone, Sweet Child o' Mine e You're Crazy. A chiudere questo revival ci pensa, come al solito la strepitosa Paradise City, dove Axl alla fine lancia il microfono acceso verso il mixer posto al centro dello stadio, con risultati devastanti per un tipo che era seduto lì vicino... Gran bel concerto, se non altro per dimostrare a quelli che, come me, credevano che il lavoro dei Guns n'Roses fosse artefatto, ma la grandissima prestazione del gruppo mi ha fatto tornare sui miei passi. Complimenti...

Andrea Della Calce

VOCI DAL FREDDO

Dopo l'uscita del nuovo album "Memories! Beach", tornano in Italia gli A-HA per una serie di concerti che si terranno verso settembre. Sfortunatamente non c'è stato possibile comunicarvi le date delle manifestazioni, ma eccovi un eccezionale intervista a Morten Harket, voce della band.

Sabrina: Il vostro nuovo album contiene pezzi molto diversi da quelli a cui eravamo abituati, ce ne puoi parlare?

Morten: Devo ammettere che è stato difficile abbandonare il vecchio sound, il pop, ma volevamo trovare una nuova direzione musicale, forse definitiva, distaccandoci dallo stile anglo-europeo per avvicinarci a quello americano. Abbiamo ricercato nuovi suoni e una diversa modalità di espressione. Viste la risposta positiva del pubblico in USA, penso che sia stata una buona scelta.

S: Avete rischiato molto proponendovi con un nuovo stile di musica; non temete di perdere i vecchi fan?

M: Non ci interessa più mantenere a tutti i costi i fan. Vogliamo cercare di esprimerci al meglio e distaccarci sempre più dal pop, suonando quello che sentiamo veramente. Se poi quello che facciamo viene accolto positivamente meglio; siamo comunque convinti di non deludere le aspettative del nostro pubblico e di avvicinarne di nuovo.

S: Molti gruppi faticano molto per emergere nel mondo discografico: gli A-HA, con un solo pezzo, sono riusciti a fare parlare di loro in tutto il pianeta. Come lo spieghi?

M: Bisogna dire che prima di entrare nelle classifiche, "Take on Me" è stata rifatta parecchie volte e ancora prima era stata un buco nell'acqua. Come vedi non è stato tutto così facile. Noi comunque ci sentiamo come se stessimo iniziando solo ora a suonare. Inizialmente eravamo troppo attratti dal successo e il pop si rivelò l'unico stile adatto per la scalata alle classifiche. Ora però vogliamo creare qualcosa di più impegnato, capace di sfruttare al massimo le nostre capacità. Insieme abbiamo grandi potenzialità, ognuno ha una formazione musicale differente e il problema è stato quello di trovare un sound congeniale ai nostri diversi stili; è ovvio trovato ci ha dato una nuova energia.

S: Dopo i primi anni avete rallentato i ritmi di produzione. Ci sono delle ragioni particolari?

M: Volevamo crearci uno spazio personale al di fuori degli A-HA e dedicarci per un po' alla nostra vita. Eravamo stanchi ed era giunto il momento di fermarci per chiederci se ciò che stavamo facendo era veramente quello che volevamo. Abbiamo passato insomma un periodo di autocritica, perché non eravamo soddisfatti del pop. Ora, che siamo riusciti a trovare la strada giusta, ci siamo prefissati vari obbiettivi tra cui quello di tornare al più presto sui palcoscenici e incidere un nuovo album.

S: Avete intenzione di tornare in Italia?

M: Sì. Inizieremo una serie di tournè per riproporci al pubblico e, in particolare, verremo in Italia verso settembre e poi ancora a dicembre.

S: Non temete di aver diminuito l'interesse dei fan dopo una pausa così lunga dai palcoscenici?

M: No. Avevamo bisogno di tempo per trovare la giusta via, non avevamo alternativa. Forse perderemo i fan legati solo alla nostra immagine, ma ne recupereremo di più ora con il nuovo sound.

S: Credi che il testo in una canzone sia fondamentale?

M: Fondamentale considero l'aspetto lirico. Le parole servono a supportare la musica facendone un tutt'uno. Siamo più interessati alla musicalità delle parole piuttosto che al loro significato.

S: Con questo è tutto ti ringrazio, a presto.

M: Ciao.

Sabrina Rossi

NEIL YOUNG

Canadese, cantante e chitarrista con un passato musicale incredibilmente vario ed eterogeneo, Neil Young - reduce dal nuovissimo album "Unplugged" - è arrivato in Italia in occasione della sua ultima tournè, e noi non ci siamo fatti scappare l'occasione. Insieme a lui abbiamo intervistato anche Booker T. Jones (tastiere), Duck Dunn (basso) e Steve Cropper (chitarra).

Andrea: Come nasce questo vostro collaborazione? Avevate già suonato insieme?

Neil Young: Ci siamo conosciuti per la prima volta al tributo di Bob Dylan al Madison Square Garden. L'idea di collaborare è nata in quell'occasione, visto che ci siamo trovati molto bene a suonare insieme.

D: Continuerete a suonare insieme?

Steve Cropper: Sì, l'idea sarebbe quella. Ci siamo trovati davvero molto bene come band.

D: Cosa suonerete durante il vostro nuovo tour?

Neil Young: Beh, questa nuova band mi da la possibilità di suonare qualsiasi genere di musica. Il concerto comprenderà canzoni scritte nell'arco di tutta la mia carriera, più qualcuna ancora inedita. Dieci brani in tutto. Qualsiasi cosa suoniamo insieme viene meglio che nell'originale: ho aspettato 47 anni per raggiungere questa condizione, ora ne passerò altri 40 sfruttandola!

D: Che emozioni ha provato durante la stesura del nuovo album Unplugged? Cosa pensa di questo genere particolare?

Neil Young: Il fatto di suonare l'acustico dal vivo, suonare in pratica la canzone così come viene scritta, per me è molto importante. Ho sempre amato moltissimo questo genere, e sono contento che ora si stia diffondendo anche tra altri cantanti. Personalmente suono l'acustica e canto dal vivo da moltissimo tempo, per cui un album Unplugged non mi è costato nessuna fatica.

D: In questi ultimi tempi, sia nell'album Unplugged che nel concerto, sono state rispolverate vecchie canzoni inedite. Come mai ha deciso di utilizzarle proprio adesso e non prima?

Neil Young: Perché mi è sembrato che fosse il momento giusto per queste canzoni. Non potevo inserire un country all'interno di un disco rock, per cui ho dovuto aspettare l'occasione adatta.

D: Visto l'abilità dimostrata in occasione del Tributo a Bob Dylan, ha mai pensato di prendere più seriamente l'idea di realizzare delle cover (riproduzione e riarrangiamento di canzoni scritte da altri. NdTex)?

Neil Young: Ne ho già fatte altre in passato, ma preferisco che rimanga un lavoro saltuario. Quando sento una canzone che mi piace veramente molto, allora prendo in considerazione l'idea.

Duck Dunn: Visto che ancora non sono riuscito a parlare, vorrei precisare una cosa che è stata detta e che non è assolutamente vera. Nessuno di noi sa esattamente cosa suoneremo al concerto: dipende tutto dal fatto che Neil si ricordi o meno le parole delle canzoni, altrimenti cambia senza avvertire e noi dobbiamo andargli dietro. Difficilmente si riescono a fare tutte e dieci le canzoni!

D: Neil Young, già molti anni fa, vestiva con larghe camicione e jeans stracciati. Poi è nata la moda Grounge: si sente un precursore dei tempi?

Neil: Un precursore? No. Io sono molto al di sopra di tutto questo...

D: Considerato tutto quello che sta succedendo nel mondo, avete intenzione di riavvicinarvi a canzoni di stampo politico?

Neil: No. La politica è una cosa passeggera, muta troppo velocemente. Penso che sia molto più utile dare alla gente dei sentimenti positivi: quelli restano per sempre. Se invece ti accanisci contro un politico, magari quello domani scompare e ne arriva un altro, e il lavoro deve ricominciare dall'inizio.

Andrea: Okay, grazie di tutto!

E anche questa volta siamo alla fine. Un ringraziamento alla WEA che ha reso possibile il nostro incontro con Neil Young.

Andrea Fattori

SUGAR IN CONCERT

La terzultima tappa estiva dell'"Urlo Tour" di Zucchero, quello di supporto all'album Miserere, s'è tenuta a Monza - Stadio Brianteo, il 30 di Giugno...

La serata è piacevole, cielo sereno e temperatura ideale; un pubblico composto e decisamente giovane (così giovane che si scorge di tanto in tanto anche qualche genitore con il figlio, o la figlia, vicino...) affolla le tribune e un prato che va riempendosi con il tempo. Verso le 21.30, come da copione, il concerto si apre proprio con la canzone che ha anticipato il disco e da il nome all'intero tournee: l'Urlo. Il palco è nel complesso abbastanza spartano, caratterizzato unicamente da svariati ornamenti vegetali (compreso un albero finto di tre metri che viene portato in primo piano durante Diamante) che aggiungono un tocco "rurale" alla rappresentazione. Lo spettacolo prosegue con Nice, Povero Cristo, It's All Right e il Pelo nell'Uovo. Dopo Il Mare Impetuoso (...), Un'Orgia di Anime Perse si arriva a Dune Mosse, uno dei momenti più intensi del concerto, con il consueto sciame di accendini e alcune immagini "soft" sullo sfondo (nel complesso validi tutti gli effetti di luce che colorano "caleidoscopicamente" il palco). Trittico che fa mandare in visibilio il pubblico è quello costituito da Con Le Mani, Pippo e Diavolo in Me, cui fa seguito la toccante Miserere, cantata assieme al tenore non vedente Andrea Bocelli. Conclusa la canzone, c'è tempo per un piccolo fuori programma che vede protagonista ancora il tenore, alle prese con un "assolo" di "Nessun Dorma" veramente trascinante. Si riprende con Senza Una Donna, Wonderful World e Solo una Sana e Consapevole Libidine, che accoglie sul palco, assolutamente inatteso, un Jovanotti in discreta forma che "rappeggia" per qualche minuto con Zucchero.

Qualche minuto di pausa e quindi si riparte con Overdose d'Amore e Madre Dolcissima. Ancora un piccolo break e quindi il gran finale con Donne, Honky Tonky Women e Hai Scelto Me.

Tutto a cosa con un annuncio che vi farà piacere. Il concerto di Monza è stato registrato per un album dal vivo di prossima pubblicazione.

Max

ANTHRAX • SOUND OF WHITE NOISE

Molti pensavano che con l'estromissione del cantante italo american Joey Belladonna, gli Anthrax sarebbero andati incontro a un periodo estremamente buio... Così non è stato e questo Sound of White Noise ne è la testimonianza, che vale molto di più di fiumi di parole.

Con l'arrivo di John Bush, ex Armored Saint, gli Anthrax si sono rinvigoriti sia per quanto riguarda il lato estremamente tecnico che da quello puramente stilistico. Sound of White Noise sintetizza in un "quasi concept album" il bisogno di credere in qualcosa, del rapporto con la gente, con Dio, nell'amore e nella rabbia; forse un po' troppe idee tutte assieme, ma il risultato di questo brainstorming è veramente ottimo, in quanto ci troviamo davanti a undici pezzi incredibilmente d'effetto, che riescono a catturare l'attenzione per una nuova armonicità che comunque mantiene l'impronta Anthrax, assolutamente indelebile.

Un esempio di questo lavoro minuzioso lo si può riscontrare nelle canzoni Packaged Rebellion, 1000 points of hate, Black Lodge (scritta tra l'altro insieme ad Angelo Badalamenti, già autore di colonne sonore tra cui Twin Peaks), Burst e Only... Un album poderoso e abbastanza orecchiabile che si discosta da altri prodotti simili presenti sul mercato, oramai saturo, per l'impegno nella stesura dei testi e nella pregevole relizzazione tecnica.

Forse un po' pesante, ma è da sentire assolutamente almeno una volta.

Andrea Della Calce

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

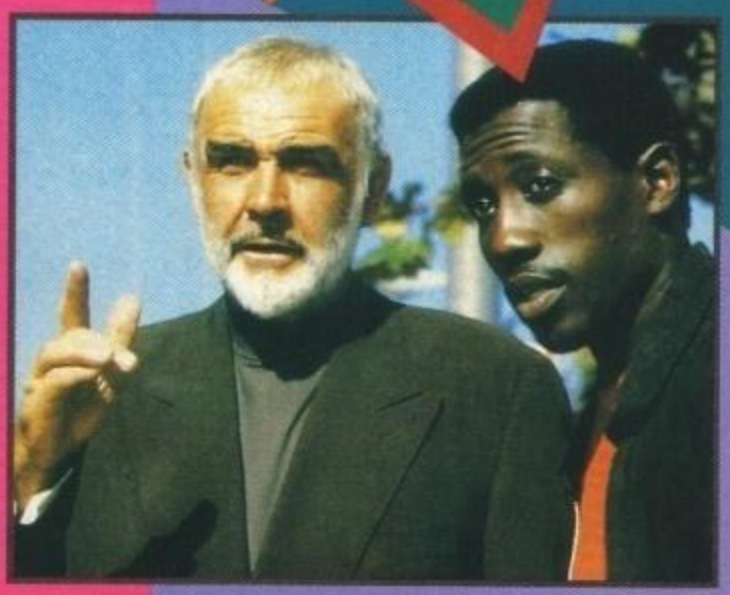
http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Dopo i primi mesi nel corso dei quali ci siamo dedicati a singoli argomenti di particolare importanza (i nuovi episodi di Guerre Stellari, Jurassic Park, il Dylan Dog Horror Fest), iniziamo da questo numero con un nuovo formato per il TGM Movies: molti più titoli, anche se meno approfonditi, e alcune importanti anticipazioni. Prima di iniziare vorrei però premettere una cosa: molto spesso le case di distribuzione non hanno la possibilità di confermarci in tempo utile i titoli italiani dei film stranieri, per cui alcuni di questi li troverete direttamente in lingua originale.

RISING SUN

Ritorna il grande Sean Connery sugli schermi dei cinema, questa volta in compagnia di Wesley Snipes, una coppia veramente esplosiva. La storia si focalizza sui nostri due protagonisti, in veste di investigatori, e su una complessa vicenda di omicidio ambientata a Los Angeles. Tratto dal best seller di Michael Crichton (come al solito bellissimo, il libro naturalmente, Crichton non m'interessa... NdMax), lo stesso autore di Jurassic Park, Rising Sun narra della morte di una prostituta di alto borgo, il cui corpo è stato rinvenuto all'interno di un edificio appartenente a una grossa corporazione giapponese. La storia, già quando venne pubblicata in veste di romanzo, aveva incontrato la disapprovazione delle comunità asiatiche, contrariate dal fatto che il loro popolo venisse ancora usato per rivestire la parte dei "ricchi, potenti e cattivi", tanto di moda alcuni anni fa, e il problema si è ora riproposto con il film. Oltre a questo vi sono state anche delle accese dispute con Crichton, che non sembra aver assolutamente gradito la rivisitazione cinematografica della propria opera, ma anche questa è una cosa piuttosto comune (stupisce, anzi, il perfetto accordo tra Spielberg e Crichton per Jurassic Park!).
A parte questi contrattempi, il film sprizza azione e suspance da tutti i pori, con i due attori che riescono veramente a catturare l'attenzione del pubblico. La trama, pur essendo priva di spunti particolarmente originali e innovativi, riesce a mantenere gli spettatori con il fiato sospeso fino alla fine, in una girandola di sorprese e colpi di scena al cui interno si muovono perfettamente Connery e Snipes. Un cast d'eccezione per un film che vale la pena guardare.



MADE IN AMERICA

Un altra coppia di attori famosi, ma questa volta si tratta di un uomo e una donna. A interpretare Made in America sono infatti Whoopi Goldberg (Sister Act) e Ted Danson (Tre Scapoli e un Bebè), rispettivamente nei panni di Sarah e Hal.
Sarah, giovane donna di colore, decide di avere un figlio artificiale, rivolgendosi alla banca del seme, e chiedendo esplicitamente di avere come "partner artificiale" un uomo alto, nero e intelligente. A distanza di diciotto anni, la donna scopre però che il fatidico padre è sì alto, ma né nero, né tantomeno intelligente. Hal è infatti un burbero e arrogante venditore di auto, pieno di sé e totalmente l'opposto di quello che Sarah sperava. Il tutto nasce e si sviluppa da un equivoco, e piano piano la diffidenza e l'odio di Whoopi si trasformano in amore e comprensione.
L'idea di fondo è senza dubbio molto accattivante e viene sviluppata con grande umorismo: la prima parte del film, principalmente basata sul rapporto tra Sarah e la figlia (Nia Long), ricorda una delle molte situation comedy americane che continuano a colpire positivamente il grande pubblico, mentre il resto ruota intorno all'equivoco da cui nasce il rapporto tra i due attori. Proprio il fascino di questi ultimi è la cosa che risalta maggiormente nel film, con una serie di battute che sembrano essere state scritte appositamente per loro.
Inizialmente la sceneggiatura non prevedeva una nera nei panni di Sarah, ma vedendo insieme la coppia Goldberg-Danson, il regista ha deciso di apportare alcune modifiche: probabilmente è stata la migliore decisione che avrebbe potuto prendere!

TARTARUGHE NINJA III

Se l'idea di vedere per l'ennesima volta delle tartarughe mutanti vi assicura ormai la nausea, questo film non fa certo per voi. Ma se siete dei fan sfegatati di questo genere, non lasciatevi sfuggire l'occasione: ne vale la pena!
Tutto ha inizio molto tempo fa, quando ancora le tartarughe nuotavano tranquille e nessuno si sarebbe mai sognato di vederle combattere a colpi di arti marziali mangiando una pizza. Siamo, in particolare, nel Giappone del XVI secolo, una terra ostile e pericolosa, dove l'onore si mescola al tradimento dando vita a terribili congiure. Nelle spettacolari sale di un'antica fortezza, un Daimyo (signore del feudo) e suo figlio si fronteggiano, riportando alla luce con la loro lotta un antico e dimenticato artifatto. Si tratta di uno scettro d'oro sormontato da una clessidra di cristallo, un oggetto capace di alterare lo stesso tessuto del tempo e dello spazio. Un'esplosione chiude la scena prima di passare ai nostri giorni.
Qui troviamo Raffaello, Leonardo, Donatello e Michelangelo in compagnia del proprio mentore, il topastro Splinter. Il magico scettro, filo conduttore dell'intero film, viene riportato in scena da April, la giornalista televisiva amica delle quattro tartarughe ninja. Ne ignora la funzione, ma proprio mentre lo sta mostrando ai nostri eroi, un lampo di luce l'abbraccia e April scompare indietro nel tempo. Inutile aggiungere che la decisione delle tartarughe è univoca: si segue la ragazza, ovunque sia finita, e la si riporta indietro (magari menando un po' le mani nel frattempo).
Quello che segue potete a grandi linee immaginarvelo da soli, ma se ne volete sapere di più vi conviene correre al cinema. Come per gli episodi precedenti, azione e avventura non mancano di certo, ma la parte migliore del film è vedere quattro giganteschi tartarugoni antropomorfi che sferrano micidiali colpi a destra e sinistra. Ovviamente deve piacere il genere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

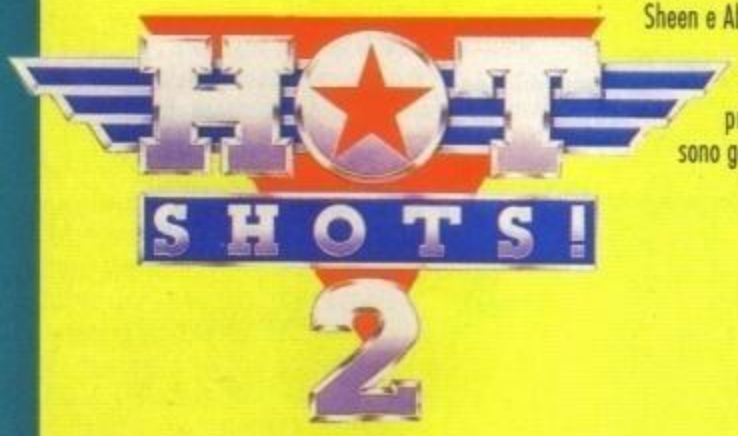
http://www.oldgamesitalia.net/

HOT SHOTS! 2

Topper. Eccezionale pilota dell'areonautica americana, ritiratosi per un'ipotetico sbaglio del padre (anch'esso pilota) e tornato a volare per aiutare i propri compagni. Questo era Hot Shots! Una storia d'azione? Drammatica? Avventurosa? Non sia mai, poiché nella regia c'è lo zampino del gruppo ZAZ (David Zucker, Jim Abrahams e Jarry Zucker), i più grandi casinisti della recente storia del cinema. Una trama dunque totalmente demenziale, piena di umorismo e di prese in giro a film che vogliono essere ben più seri (Top Gun, per citarne uno), un'opera comica perfettamente riuscita.

Ora Jim Abrahams ci riprova, proponendo il sequel di Hot Shots! Protagonista è sempre il simpaticissimo Charlie Sheen, questa volta nei panni di uno pseudo-Rambo, tornato ancora nell'esercito per salvare il mondo da un dittatore pseudo-Hussein. Lo scopo di Abrahams è, anche questa volta, quello di prendersi gioco di tutti gli assurdi film di avventura che ormai da anni riempiono le sale cinematografiche. L'umorismo e le parodie non mancano, e lo stile goliardico-demenziale (condito con fine ironia) degli ZAZ è sempre presente . L'azione, lo stesso oggetto della parodia, ha una presenza forse troppo massiccia, al punto che qualcuno potrebbe scambiare la commedia per un film avventuroso molto divertente, il che è fondamentalmente quello che è successo con il personaggio di 007.

Sheen e Abrahams lavorano molto bene, riproponendo il sagace umorismo del primo film, e le risate sono garantite!



KALIFORNIA

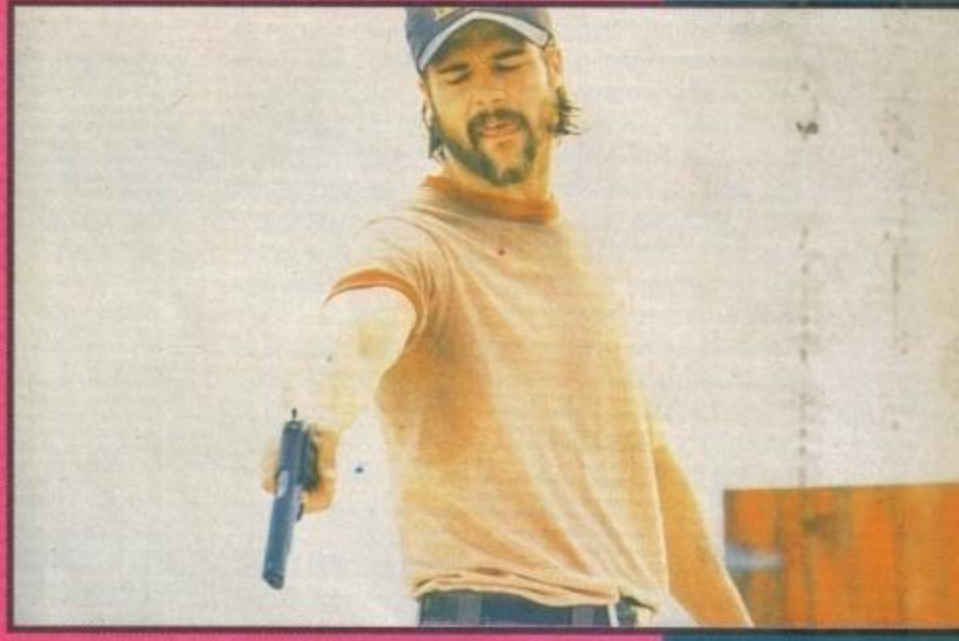
Brian Kessler e Carrie Laughlin, il primo laureando con una tesi sui serial killer in preparazione, la seconda fotografa di scene sexy, decidono di abbandonare per qualche tempo il proprio mondo e di dedicarsi a un viaggio. Meta del viaggio sono i luoghi in cui si sono svolti i più famosi omicidi americani (non esattamente romantico, ma ognuno ha i propri gusti): Tennessee, Arkansas e Texas, per finire in bellezza con la bellissima ma turbolenta California. Il viaggio è però costoso, soprattutto per due studenti che non hanno ancora trovato il modo di sfruttare in maniera redditizia le proprie capacità, e allora ci si butta sulla ricerca di qualcuno con cui dividere le spese.

A leggere il loro annuncio è Early Grace, ex galeotto che sta per essere sbattuto fuori di casa e viene sfruttato costantemente dall'agente che lo ha in consegna. Per lui si tratta di un'occasione unica per lasciarsi alle spalle una vita drammatica e terribile, l'occasione ideale per sistemare i vecchi conti e poi fuggire con la sua ragazza, Adele Corners.

Il viaggio per Brian e Carrie sarebbe presto divenuto un incubo che non avrebbero mai dimenticato!

Interpreti - tutti molto giovani ma dalla grande esperienza - sono Brad Pitt (Early Grace), scoperto da Ridley Scott con Thelma & Louise, Juliette Lewis (Adele Croners), a cui è stata assegnata una nomination all'Academy Award 1991 per Cape Fear, David Duchovny (Brian Kessler) e Michelle Forbes (Carrie Laughlin).

Kalifornia non è sicuramente un film leggero e divertente, anzi spesso assume toni veramente drammatici e le scene sono abbastanza forti, ma merita di essere visto. L'ottima sceneggiatura viene supportata da quattro bravissimi attori, per una pellicola piena di tensione.



OGGI E DOMANI

Non si tratta del titolo di un altro film, ma solo di una breve rubrica dedicata agli altri film previsti per questo mese e ai più importanti progetti futuri.

Tra i titoli che abbiamo già recensito, potrete presto trovare nelle sale Jurassic Park, Hoffa e Body Snatchers. Vi segnaliamo inoltre Christmas in Connecticut, diretto da Arnold Schwarzenegger, Gunmen, con Christopher Lambert, Chi Non Salta Bianco E', e National Lampoon's Loaded Weapon, con Emilio Estevez, tutti film che purtroppo non siamo riusciti a vedere in tempo (tenete conto che, per esigenze interne e per colpa delle vacanze, questa rubrica è stata chiusa nella prima metà di Luglio!).

Nei prossimi mesi vi faremo trovare anche le recensioni di Cliffhanger e The Last Action Hero, mentre per Marzo '94 è previsto il nuovo film di Paul Newman ed entro il prossimo Natale (sempre '94, quindi) vedremo anche Rambo IV e Spiderman, quest'ultimo diretto addirittura da James Cameron!

Con questo è tutto, ci sentiamo il mese prossimo.

ANDREA FATTORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

INTERVISTA A PIERO PELU'

Ma come, lo spazio riservato alla musica non doveva essere finito due pagine fa? Teoricamente sì, ma visto che siamo riusciti (Roberta e Andrea Fattori) a procurarci un'intervista al leader dei LITFIBA a numero ormai chiuso, siamo stati costretti a utilizzare l'unico buco ancora libero. In fondo cos'è una piccola modifica in cambio di un articolo così interessante?!?

Ragazzi ce l'ho fatta! Come promesso questo inverno, quando vi avevo proposto la bella intervista di Ghigo, ho potuto conoscere e intervistare anche Piero. In occasione della conferenza stampa del 21 Luglio, presso l'hotel dove i Litfiba alloggiavano, sono riuscita infatti a porre un paio di domande al mitico Piero, facendomi forza per vincere l'emozione e superando lo sbarramento dell'orda di giornalisti che cercavano di prendere la parola. Vi riporto fedelmente tutto quanto emerso dalla conferenza stampa: sappiate inoltre che Piero è una persona veramente molto disponibile, una rivelazione per tanti che, basandosi solo sulla sua immagine di cantante trasgressivo, credeva di trovarsi di fronte un personaggio bizzarro: niente affatto, credetemi! Per quanto mi riguarda, la mia ammmirazione personale per Piero non può che uscire rafforzata da questo incontro. Ma eccovi ora l'intervista:

D: Rispetto ai concerti di questo inverno, in che cosa differiranno le esibizioni di questa estate, all'aperto?

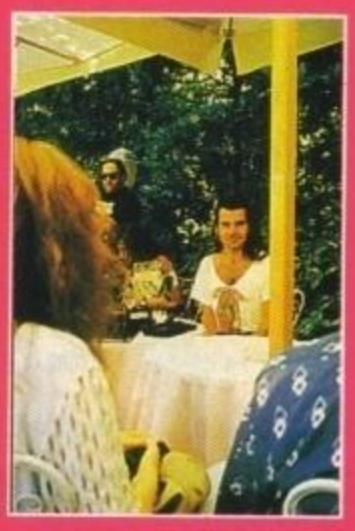
R: Cambierà un po' lo spettacolo delle luci, naturalmente si tratta della stessa tournée, non possiamo permetterci troppe variazioni. E' stato potenziato l'impianto sonoro, è cambiata la scaletta dei pezzi: ci sarà un brano inedito che si intitola Africa. In più c'è tutta la scioltezza che abbiamo acquisito suonando in giro per l'Europa

D: Perchè partirà da Monza?

R: Perchè a Milano mi sembra che non ci fossero le possibilità: ci hanno consigliato così e ci fidiamo. In realtà avremmo voluto fare la tournée solo ad Agosto: c'é il problema della crisi economica e saremmo dovuti partire con uno spettacolo molto ridotto ma non ci sembrava giusto per chi ci aveva già visto questo inverno dover ridurre lo spettacolo e così l'abbiamo aumentato ancora. Ci sarebbe da fare un esame di coscienza che faremo certamente in futuro, un progetto che attueremo probabilmente il prossimo anno: per questa estate va così. Vorremmo riuscire ad abbassare il prezzo del biglietto diminuendo le spese della produzione. Non siamo legati a un certo tipo di spettacolarità , siamo per la spontaneità sul palco e per le emozioni che vengono trasmesse dalla musica e solo in minima parte dalle luci e dalle scenografie. Il fatto di essere conosciuti non deve implicare l'obbligo di arrivare sul palco con megaproduzioni che poi sono semplicemente uno specchietto per le allodole perchè chi sta sul palco magari non ha dei grandi numeri: si tratterebbe semplicemente di affermare l'importanza della musica e non dello spettacolo in sé. Una cosa che in questi anni è stata messa in secondo piano, sull'ondata delle star straniere. Quello che conta è l'emozione della musica.

D: Vedendo le vostre esibizioni, ad esempio allo show-case di Milano, il vostro spettacolo risulta piuttosto "buio": cerchi forse di mostrarti di meno?

R: Allo show-case abbiamo dovuto adattarci alla situazione del Rolling Stone senza aver avuto il tempo di provare adeguatamente, e così anche per le luci. Gli anni '80, sono stati gli anni dell'affermazione dell'immagine e dell'apparenza e speriamo che nei prossimi anni si possa riuscire finalmente a ridare valore ai contenuti e alle idee piuttosto che alle immagini: anche il fatto di rifiutare la propria immagine penso sia importante come negazione dell'esteriorità e della superficialità.



D: Non credete di spiazzare il pubblico in questa maniera, soprattutto i ragazzi che cercano nelle rock star dei modelli?

R: Io mi auguro che i ragazzi non cerchino delle immagini ma piuttosto delle idee, una direzione, un modo di pensare che possa aiutarli a capire meglio le cose. Non vogliamo proporre un'immagine trasgressiva che rischia di essere fine a sè stessa, un atteggiamento e basta, ma piuttosto una ribellione e una presa di coscienza vera. Diamo più potere alle parole ed ai loro significati.

D: Siete stati ad un festival in Danimarca: che cosa ha di particolare questa manifestazione?

R: Questo festival è tra i più importanti in Europa a livello organizzativo e di cartellone: ci sono 140 gruppi su 5 palchi diversi: in Italia esistono "Pistoia Blues" e "Arezzo Wave". E' un esempio di come la musica giovanile non vada contro la morale comune e non istighi alla violenza. In questo festival ti trovi infatti davanti a 70.000 persone senza però che si scada mai nella violenza, c'è sempre rispetto per il prossimo. Abbiamo incontrato tanti gruppi che altrimenti non avremmo avuto occasione di vedere.

D: E' recente la polemica sulle classifiche truccate...

R: Lo sapevamo tutti. In Italia servirebbe un sistema più controllato, come in America, dove le classifiche si basano sulle effettive vendite di dischi in base ai registratori di cassa. Ma chi se ne frega delle classifiche, un disco va comprato indipendentemente dalla sua posizione in classifica! Si tratta forse di un tentativo di affermare un potere, di manovrare una realtà, quella della vendita dei dischi, ammesso che si tratti di una realtà fondamentale per qualcuno! Una mentalità un po' italianoide. Io stimo di più le classifiche stilate dai giornalisti, magari in base alle preferenze personali, non tanto un semplice elenco di dischi.

D: Tieni dunque conto delle critiche dei giornalisti?

R: Certo, leggo sempre le recensioni dei dischi e dei concerti. Ma talvolta ti capita di leggere un'intervista solo per vedere come sei stato "tradotto" ,"interpretato" .

D: Come è andata la tournée europea?

R: Abbiamo fatto circa 40 date , tutte in posti piccoli, recuperando molto la voglia di suonare. Nonostante la scarsa promozione in Francia, Belgio Svizzera, il tam tam del rock ha avuto effetto, abbiamo trovato il pubblico moltiplicato. Anche in Italia mi piacerebbe fare una tournée in posti piccoli: gli spazi costituiscono un problema e poi sentiamo un po' di nostalgia dei tempi passati, del contatto con il pubblico; quando si raggiunge una certa notorietà tutto si limita alla richiesta di un autografo e via: a noi invece piacerebbe poter parlare, confrontarci.

D: Come combatti la routine del tour?

R: Le canzoni sono le stesse ma ogni sera cambia il pubblico, si prende spunto dai fatti del giorno per aprire un dialogo. Il sound check e le interviste... beh, quelle dipendono dal tuo umore...

D: Rispetto ai vecchi dischi la scelta del rock lascia un po' perplessi..

R: Sin dall'inizio io e Ghigo volevamo che i Litfiba diventassero un gruppo rock: in realtà allora non eravamo né carne né pesce. Toccavamo tanti generi musicali ma senza avere un'identità. Eravamo più vari soprattutto rispetto a TERREMOTO ma la scelta di oggi è stata proprio quella di rendere tutto più chiaro, di far capire agli altri quello che vogliamo essere.

D: Avete deciso di accantonare quindi le vecchie canzoni nella scaletta dei concerti?

R: Il problema delle canzoni vecchie è di essere riadattate al suono che attualmente abbiamo: ad esempio abbiamo cercato di riproporre ISTANBUL, una delle canzoni più acclamate, durante EL DIABLO TOUR ma ci siamo resi conto che aveva un suono che non poteva reggere il confronto: quelle melodie e testi fanno parte del nostro passato, al quale siamo molto legati, ma contengono delle ingenuità che è difficile riuscire a rielaborare.

D: Ruggeri ha parlato recentemente di una crisi degli artisti e dei loro spettacoli. Tu sei d'accordo con questa sua analisi?

R: Bisogna considerare a quale tipo di pubblico si rivolge. Il popolo del rock sa quali gruppi fanno bei dischi e belle tournée. La cosa più deludente è scoprire che un gruppo rende meno dal vivo piuttosto che in studio. Noi fortunatamente abbiamo sempre avuto il problema opposto. Ne sono contento perchè lo spirito della musica si esprime in concerto. Per quanto riguarda i concerti "brutti" che hanno saturato il mercato, sarà sempre così, non puoi certo proibire ad un artista di esibirsi!

D: C'è forse una pigrizia del pubblico ad ascoltare nuova musica?

R: Secondo me si tratta soprattutto dal bombardamento della televisione che continua a proporre i soliti artisti. La televisione detiene il vero potere di convincimento: è una questione di monopolio...

D: Dopo le collaborazioni con Gianna Nannini e la De Sio ne hai in progetto altre o ti dedicherai esclusivamente ai LITFIBA?

R: La collaborazione è una cosa che mi ha sempre interessato infatti con Gianna, probabilmente nei prossimi giorni, registreremo una fiaba: La Sirenetta. La fiaba è molto bella, io sinceramente non la conoscevo, e sarà rielaborata: lo hanno già fatto in Inghilterra Peter Gabriel e Annie Lennox. Le versioni in inglese e tedesca sono un po' noioisette mentre noi cercheremo di fare qualcosa di più personale.

D: Molti artisti dichiarano di avere dei problemi a portare lo spettacolo in Sardegna: voi riscontrate questo tipo di difficoltà?

R: No, non abbiamo problemi con nessuna parte del mondo, se suoniamo a Monza che è leghista figurati in Sardegna! Se queste persone non vogliono andare a suonare in Sardegna, si perdono un pubblico che é tra i più belli d'Italia, non se lo meritano! Per quanto riguarda la tournée avremo dei problemi a suonare al sud perchè ci sono degli organizzatori che non pagano: noi suoneremo lo stesso anche se non ci pagheranno, per evitare polemiche e per non deludere chi ci aspetta. Probabilmente ci saranno delle difficoltà per suonare in Sicilia e in Sardegna questa estate ma rassicuriamo tutti promettendo di tornarci subito dopo la tournée.

E con questa domanda "ufficiale" si conclude l'incontro, decisamente lungo e piacevole. Per quanto mi riguarda invece sono riuscita a scambiare poi quattro chiacchiere con Piero e, potete giurarci, conserverò gelosamente la foto scattata con lui: servirà a ricordarmi che fortunatamente non si è trattato solo di un bel sogno! Alla prossima.

Roberta Zampieri

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA VITA PER LA MOTO

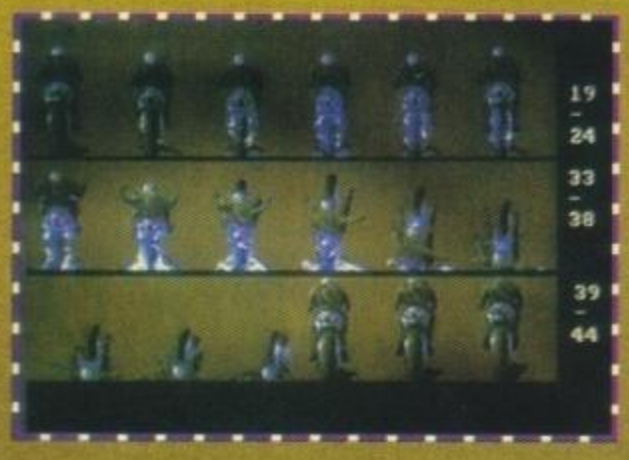
Ritorniamo a parlare dei Digital Exterminator (per gli amici DEX) che stanno portando avanti il loro gioco di corse futuristico. vediamo dunque a che punto sono arrivati...

COME DOVRESTE BEN SAPERE, DARK BLADE È UN GIOCO DI CORSE AMBIENTATO IN UN'EPOCA FUTURA DOVE IL MONDO È RIMASTO DEVASTATO DA UNA GUERRA NUCLEARE DI PROPORZIONI EPICHE.

LA NUCLEARIZZAZIONE TOTALE HA PORTATO GRAVISSIMI DANNI ALL'ECOSISTEMA, I MARI SONO EVAPORATI E LE TERRE SONO ORMAI UN'ARIDA ED ARSA SUPERFICIE CHE SI SPACCA SOTTO IL SOLE RADIOATTIVO, MOLTISSIME SPECIE ANIMALI SONO SCOMPARSE, MA L'UOMO CHE È UNA BESTIA DI NATURA (VEDI MAX, QUANDO TENTA DI CHIUDERE TGM) È SOPRAVVISSUTO; CERTO LE PERDITE DI VITE UMANE SONO INCALCOLABILI (CENTINAIA DI MILIONI DI PERSONE), MA QUALCUNO SI È COMUNQUE SALVATO E FORSE, VISTO COM'ERA RIDOTTO IL MONDO, AVREBBE PREFERITO MORIRE ANCHE LUI... DOPO L'OLOCAUSTO SULLO TERRA VIGE LA LEGGE DEL PIÙ FORTE, DI COLUI CHE CON LE BUONE (QUASI MAI) O CON LE CATTIVE (SOLITAMENTE) RIESCE A PROCURARSI CIBO E ARMI (DEI SOLDI NON GLIENE FREGA PIÙ NIENTE A NESSUNO).

MA IN QUESTA ERA DI SOPPRUSI E VIOLENZE UN VALOROSO EMERSO DALLE CENERI DELLA MORTE CI PORTERÀ IN SALVO, QUEST'UOMO È... ROBERTO DEI WATCH E DEI GIUBOTTI VERY AMERICAN!... NO, INTENDEVO DIRE... KENSHIRO! NO, NON CENTRA UN TUBO NEANCHE LUI (ANCHE SE L'AMBIENTAZIONE ERA PIÙ CHE ADATTA), INSOMMA L'EROE IN QUESTIONE NON HA ANCORA UN NOME E POI LA TRAMA ME LA SONO COMPLETAMENTE INVENTATA VISTO CHE HO PERSO IL FAX (CHE COMUNQUE CONTENEVA UNA TRAMA ORIGINALE NON CREDO TROPPO DIFFERENTE) E NON AVEVO MOLTO TEMPO PER SCRIVERE.

ADESSO LASCIAMO PERDERE QUESTA OSCIDA INTRODUZIONE E VEDIAMO COSA HANNO PREPARATO PER NOI I DEX; IL PRIMO DISCO (OVVERO QUELLO CHE HO INSERITO PER PRIMO NEL DRIVE) CONTENEVA L'INTRODUZIONE COMPLETA SOLO PER UN TERZO, COMUNQUE IL LAVORO SVOLTO FINO AD OGGI ERA OTTIMO SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA, LA SCELTA DEI COLORI ERA AZZECCATISSIMA E IL SONORO SI ADATTAVA MERAVIGLIOSAMENTE ALL'AMBIENTAZIONE (COMPLIMENTI A NICOLA TOLMJIANOVIC), INSOMMA GRAN BELL'INTRO; L'UNICO APPUNTO È A RIGUARDO DELLA FASE CON I TRE PARALLASSI (QUELLA CON LE MONTAGNE DI SCROLLANO IN ORIZZONTALE), DOVE SI NOTA UN PO' TROPPO LA DIFFERENZA DI VELOCITÀ NEGLI STRATI, COMUNQUE SI TRATTA DI PICCOLEZZE CHE SOLO I REDATTORI INFAMI® POSSONO NOTARE.



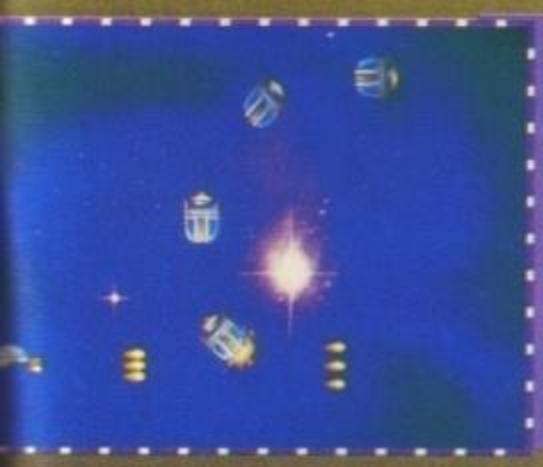
TERMINATA LA VISIONE HO INFILATO IL SECONDO DISCO CONTENENTE IL TANTO AGONIATO DEMO DI DARK BLADE... EBBENE SONO RIMASTO ABBASTANZA SODDISFATTO; L'IDEA DI ANIMARE COMPLETAMENTE LA CITTÀ SULLO SFONDO È DECISAMENTE BUONA E REALIZZATA OTTIMAMENTE, INOLTRE L'ANIMAZIONE È ESTESA A TUTTI GLI STRATI DI PARALLASSE (BEN TRE), QUINDI LO SFORZO DI PROGRAMMAZIONE DEVE ESSERE STATO NOTEVOLE.

LO SCROLL È FLUIDO, MA LA VELOCITÀ POTREBBE ESSERE MAGGIORE, INOLTRE L'INERZIA DELLA MOTO MI È SEMBRATA UN TANTINO ESAGERATA (SPESSO BISOGNA AFFRONTARE DELLE CURVE A UNA VELOCITÀ TROPPO BASSA) E LA "PIEGA" IN CURVA È FIN TROPPO FORZATA, IN PRATICA SE UNO VA A 100KM/H È SI INCLINA IN QUELLA MANIERA, MINIMO MINIMO, CADE PER TERRA.

MOLTO BELLE LE VARIE ANIMAZIONI DEL MOTOCICLISTA, POSSIBILI GRAZIE ALL'AUSILIO DEL DECOMPRESSORE REAL-TIME CHE PUÒ TENERE IN MEMORIA BEN 80 FRAME DA 16 COLORI; UN PICCOLO CONSIGLIO, QUANDO IL MOTOCICLISTA SBATTE CONTRO GLI ALBERI NON DOVREBBE FARE UN RUMORE METALLICO (MICA COLLIDE CON UN PALO DELLA LUCE!) E POTREBBE FARE UN BEL VOLO (ALMENO QUANDO VIAGGIA A 200KM/H) PIUTTOSTO CHE PIEGARSI SEMPLICEMENTE IN AVANTI.

INSOMMA, FORSE SONO STATO TROPPO CRITICO (MI SA CHE SONO PEGGIORATO A SCRIVERE IL TALENT SCOUT), MA QUALCHE PICCOLO ACCORGIMENTO QUA E LA POTREBBE RENDERE QUESTO PRODOTTO VERAMENTE APPETIBILE, INOLTRE LE PREMESSE SONO PIÙ CHE BUONE (SEZIONI MANAGERIALI, POSSIBILITÀ DI GAREGGIARE IN CAMPIONATI LOCALI, ENTRARE NELLE CITTÀ, COMPRARE NUOVE MOTO, ETC.), QUINDI SE CONTINUERETE SULLA GIUSTA VIA E SEGUIRETE I NOSTRI CONSIGLI VEDRETE CHE IL VOSTRO GIOCO AVRÀ SICURAMENTE IL SUCCESSO CHE (CHE MODESTIA, EH?).

MIRKO "TMB" MARANGON



T-RACER

Tracer.lha

Ecco come si presentava il file in BBS che conteneva l'update di questo sempre più stupefacente shoot'em'up made in italy; purtroppo a causa di una serie di coincidenze sfortunate non ci è stato possibile scompattare in tempo utile il vostro demo, e solo all'ultimo secondo abbiamo potuto aggiungere una foto di un nuovo livello. L'impressione complessiva è comunque sempre più convincente e dicendovi che il gioco è tecnicamente in grado di reggere il paragone con Project-X vi abbiamo già detto tutto! Nuove notizie quanto prima.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

PROLOGO

Ed eccoci di nuovo insieme, chi ancora sotto l'ombrellone a godersi l'ultimo sole e chi invece già a casa pronto per ricominciare a lavorare o studiare (a dire il vero io e Mirko non siamo ancora partiti: oggi è il 12 luglio...).
Bene, questo mese avrete di che leggere nel Talent Scout: è arrivato tanta di quella roba, ma tanta di quella roba, ma tanta di quella roba che, beh è proprio tanta e persino per PC.
Prima di cominciare un appello ai possessori PC, se potete mandateci del materiale su dischi da 720K. Questo non perché io e Mirko non abbiamo un drive HD, ma per immagini e moduli che, per praticità, controlliamo sempre prima su Amy...
Grazie e ci vediamo fra un po' di pagine.

ARCHIVIO di Alessandro Genduso • CONVERTITORE di Antonio Navarra.

Iniziamo a parlare del programma Archivio che permette di realizzare una propria agenda telefonica su computer; il tuo programma ci è sembrato più che buono per quello che deve fare, tanto che potresti inserirlo tranquillamente nel circolo del Pubblico Dominio.
Per ciò che riguarda il Convertitore di Antonio non c'è dubbio che può risultare utile per chi programma e ha urgenza di convertire decimali in HEX e viceversa, forse dovresti renderlo residente, ma ciò non toglie che programmi di questo tipo se ne sono già visti a decine.

MODULI PROTRACKER di Celso Riva

Ecco un musicista aspirante grafico!
Proprio così il caro Celso (o Riva, qual'è il nome?) ci ha spedito dei moduli Protracker abbastanza carini, ma noiosi a lungo andare, assieme a delle schermate rivedibili sotto parecchi punti di vista primo fra tutti lo stile di disegno non proprio azzeccato.
Per ciò che riguarda le risposte... eccole:
1) I programmatori in Italia è difficile che vivano di sola programmazione (così come i redattori d'altronde).
2) Per ciò che riguarda l'inserimento di più programmi di utilità su Amiga Action la vediamo un po' triste, ma solo un po'. Chissà che in un futuro molto lontano...

SUPREME FIGHTER [Update] di Meditation

Nuova release di Supreme Fighter, purtroppo solo poche lacune sono state tolte. Rimangono ancora troppi caricamenti e gli sprite pur migliorando, non raggiungono ancora la perfezione.
Se comunque qualche software house volesse mettersi in contatto con Meditation può tranquillamente telefonare qui in redazione. Le potenzialità per un buon gioco ci sono e continuano ad esserci, manca solo una passata finale per raffinare il tutto...

MODULI PROTRACKER di Milanelli Fabrizio

Ancora moduli? Ebbene sì, ultimamente sono molti che ci mandano i loro lavori realizzati con l'ormai conosciutissimo programma musicale e ciò non può che rendere felici le nostre orecchie. Le musiche che ha composto Fabrizio non erano niente male, anzi, le abbiamo trovate abbastanza buone e sicuramente ad un livello più che sufficiente per l'inserimento in un gioco.
Quindi se siete programmatori e state disperatamente ricercando un buon musicista provate a contattare Fabrizio che sarà più che disposto ad aiutarvi (per ulteriori informazioni guardate il solito AAA aiuti cercasi).

ARKANOID CLONE di Dario Bongiorno

Dario ci ha telefonato in redazione un paio di volte per sapere cosa pensavamo del suo programma, purtroppo però non l'avevamo ancora visto. Ora invece un giudizio te lo possiamo dare: impegnati di più, ma tanto però! Il clonaccio si Arkanoid che ci hai mandato era un tantino squallido e migliorabile per il 99% del suo codice.
Mettiti sotto e mandaci qualcosa di più competitivo...

DOMANDE • RISPOSTE

Questo mese molti programmatori, grafici etc, ci hanno fatto domande riguardanti l'Amos Pro AGA, l'Amiga 1200 e i futuri chip set di cui si sente tanto parlare; incominciamo con il chiarire il mistero dell'Amos AGA, possiamo affermare con sicurezza che alla Europress stanno ultimando l'Amos Professional Compiler! Sarà compatibile con tutte le versioni di Amos (quindi anche Easy e Amos normale), ma solo la versione Pro potrà sfruttarne appieno le caratteristiche avanzate; finalmente sarà disponibile l'accesso al chip set AGA, quindi sarà possibile usare i 256 colori e l'HAM8, inoltre il sorgente non dovrà più essere scritto obbligatoriamente con l'Amos, perciò si potrà utilizzare un qualsiasi editor per scrivere il programma.
Un'altra domanda che ci è stata posta più volte riguarda il futuro dell'Amiga, molti possessori di Amiga 500 sono dubbiosi sull'effettiva utilità di passare dalla loro macchina al 1200, personalmente possiamo affermare che la scelta è quasi obbligata visto che il mercato sta inesorabilmente piegando verso il nuovo gioiellino di casa Commodore e ciò riguarda sia i giochi che le utility (che spesso e volentieri necessitano di hard disk e Workbench 2.0).
Per ciò che riguarda il futuro chip set vorremmo subito chiarire che ci saranno due versioni (come già detto da parecchi mesi a questa parte), una definita low-end dedicata al mercato consumer (quello attualmente rappresentato dal 1200) e un altra, high-end, indirizzato al settore professionale (ti sei dimenticato di dire che non si sa se questi chip potranno essere sostituiti agli attuali AA o meno. NdBDM). La circuiteria low-end (che attualmente ha come nome di lavoro AA+) sarà basata su due chip custom e un gate array per un totale di 450000 transistor, la larghezza di banda passerà dagli attuali 28MHz a ben 56MHz (ben 8 volte l'ECS!) e permetterà di gestire schermi fino ad 800x600 con un refresh di 72hz. Il Blitter per la gioia di tutti i programmatori andrà due volte più veloce e la chip ram potrà arrivare fino a 16MB, comunque sarà configurabile ovvero l'utente o il programma decideranno di trasformare la chip in fast (o viceversa) a seconda delle proprie esigenze.
Finalmente sarà disponibile il chunky pixel, in pratica le informazioni sui colori dei pixel verranno memorizzate tramite una sequenza di bit, ciò permetterà di trattare velocemente non solo la grafica bitmap, ma anche quella poligonale (ma vieni!). La porta seriale sarà munita di buffer FIFO che garantirà alta velocità e correzione di errore in tempo reale mentre il drive ad alta densità viaggerà molto più velocemente di quelli attuali, sarà infatti munito di CCRC (che, per la cronaca, è un chip aggiunto al drive per velocizzarne l'accesso NdBDM) hardware in grado di garantire alte prestazioni.
Rimane da chiarire se il nuovo DAC audio a 16bit da 8 voci verrà inserito di serie o come accessorio opzionale.
ATTENZIONE, non montatevi la testa, infatti molto probabilmente non vedremo tutto questo ben di Dio prima della metà del '94, quindi mettetevi l'animo in pace e aspettate (e soprattutto non tempestateci di telefonate, tutto quello che sappiamo lo abbiamo scritto qui!!!).
Arrivederci al mese prossimo dove parleremo dell'high-end e risponderemo ad altre vostre domande.

DEMO VARI di Anonimo

Ecco, dobbiamo chiedere scusa ad Anonimo perché quando è venuto il momento di aprire i pacchi del Talent Scout qualche fesso (non sono ancora riuscito a capire chi sia!) ha distrutto la busta dalla parte del mittente.
Ad ogni modo Anonimo ci ha spedito un clone di Super Sprint troppo veloce e non particolarmente accattivante, una mappa per un gioco stile Powermonger abbastanza carina e un dannato clone di Tetris con il quale abbiamo provato l'effetto devastante del Fast Eddie Virus che il "mangiachewingumschifidi" Mirko ha trovato in una raccolta PD (veramente l'ho pescato in BBS. NdTMB).

IL SARCOFAGO SETTEMBRINO INFAME: GLI UNTORI DEL 2000 O GLI ASSENTEISTI DEL 1993?

Abbiamo vinto; dopo mesi e mesi di battaglie contro degli infami virus in questo settembre 1993 virus non se ne sono visti (almeno per il Talent Scout, quel nettamorti di Andrea Della Calce ne ha dati a Mirko un bel po')(che ho felicemente terminato con il VirusZ, hihihi!). Cosa ne dobbiamo dedurre? Che non esistono più virus? Che comprate tutti software originale? Niente di tutto questo (anche se la confermo della seconda ipotesi non ci dispiacerebbe affatto), probabilmente siete diventati più previdenti. Certo questo mese noi ci siamo annoiati un po', ma forse è meglio così e ricordate: come dice quel fesso del mio dentista "Prevenire è meglio che curare, se poi bisogna curare meglio per me che mi faccio la villa al mare e la limousine..."

RPG dei RamJam Design Bloody Fuckers Team [!!!]

Che ti (o vi, dato che non abbiamo capito quanti siete) devo dire? il vostro RPG è parecchio soggetto alla sindrome di riprogrammazione totale, in parole povere, la grafica è scarna, l'interfaccia è confusionaria, il sonoro... lasciamo stare.
Insomma vedete di lavorare sodo perché quello visto fino a questo momento non era esattamente un capolavoro... sentite un po', ma voi non sarete mica QUEI RamJam (pirati), perché se così fosse la prossima volta il vostro dischetto farà un bel volo di otto, dico otto, piani, chiaro?!?

AAA CERCASI:

Andrea Ferrigo cerca un grafico che lo aiuti nello sviluppo dei suoi giochi, questo è il suo indirizzo: Via Argine val Grande 10, Villa Estense (PD), CAP 35040.
Milanello Fabrizio desidera contattare programmatori ai cui interessino le sue realizzazioni musicali: Via B. Eniano 29, 35044, Montagnana (PD).

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT

TALENT STAR

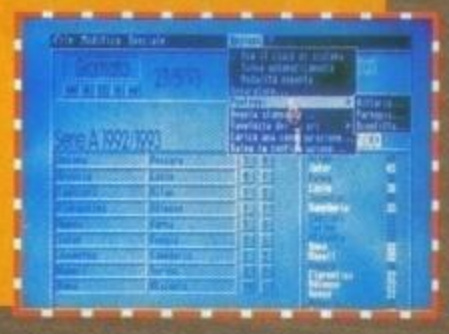
SGRAB 2.0 di Pietro Ghizzoni

I lamer ci stanno sul pippero (con tre P dannazione! NdTMB), però per fare i lamer servono i programmi e Pietro ne ha fatto uno veramente niente male per rippare i sample da qualunque programma che emetta un suono (compreso anche il protettissimo e ermeticissimo TFMX utilizzato da Chris Huelsbeck (compositore delle musiche dei due Turrican e del più recente Apidya) che in fatto di musica dà la birra a tutti, Allister Brimble compreso...).
Ottimo, scritto completamente in Amos, questo programma è veramente bello e... shareware, infatti spedendo una certa cifra al programmatore si avrà diritto alla versione registrata contenente un sacco di opzioni in più e a tutte le future versioni di Sgrab.
Pietro sta anche realizzando un platform e ci ha mandato alcuni screenshot che vantano una grafica carina con degli sprite realizzati bene, ma dei fondali rivedibili.
Facci sapere qualcosa appena puoi!

TALENT STAR

GOL! di Rudi Chiarito

Prima di tutto i complimenti, perché te li meriti veramente! Un programma completo, il tuo, che copre tutti gli aspetti di un vero campionato di calcio; la gestione delle squadre è ottima, ma la cosa che più ci ha sorpreso è l'originalità di un simile prodotto che effettivamente non ha concorrenti.
La programmazione è stata realizzata completamente in Assembly (giù botte a chi lo chiama Assembler!)(ehi.. noi stessi l'abbiamo chiamato così un paio di volte, ci picchiamo? NdBDM)(sì, dai! NdTMB) e sfrutta per i requester nientemeno che le ReqTools Library di Nico François (a proposito, lo sai che è uscita la versione 38.1042 che usa la localizzazione in italiano se hai il WB 3.0?).
Per quanto riguarda la tua richiesta per l'inserimento della sigla di Mai Dire Gol (Amico Ulligano di Elio e le Storie Tese) nel tuo programma, pensiamo che le probabilità siano decisamente scarse, inoltre anche se fosse possibile, i soldi per acquistare i diritti li tiri fuori te?



MODULI PROTRACKER di Stefano Rizzo

Stefano è proprio un muflonchione (guarda che tale termine sta a indicare una ragazza NdTMB): digitalizzare la voce della ragazza al telefono per poi usarla nella realizzazione di un modulo... e per di più l'effetto finale non è assolutamente male (a proposito, saluti ad Elisa!).
In un altro modulo (dance your sex) abbiamo una ragazza ansimante e la voce del Papa che manda la sua benedizione.
Idee originali per dei moduli realizzati discretamente, l'unico modulo poco convincente è "Rithym is a dancer". Perché non provi a fare qualcosa di ancora più cattivo? Intendo, perché non ti lanci nella tekkno cattiva? (Oh, ma la tua è proprio una fissa! NdTMB) Decidi e poi magari mandaci ancora qualche modulo...

PORKIN HOOD di Fabio Santucci e compagnia

Chi si ricorda quel vecchissimo giochino per 64 chiamato Pooyan? Sì, proprio quello in cui un fesso su un ascensore doveva lanciare delle frecce a dei beoti che avevano come scopo la distruzione del suddetto (ascensore!).
Il gioco è realizzato in Amos e, se dobbiamo dire la verità, ci è sembrato abbastanza squallidino... grafica scarna, sonoro accettabile e giocabilità nella media. Miglioratelo e fateci sapere.

GAMBLER di Fabio Rossi.

stanza bene, ma che risentono un po' degli anni (Fabio ha programmato questo gioco un bel po' di tempo fà). Se poi teniamo conto che il gioco in se stesso non ha molta attrattiva (questo non per colpa tua, solo che i giochi di carte su computer non sono mai diventati best-seller!)

(veramente Max è andato fuori di testa quando l'ha visto! NdTMB) non possiamo che consigliarti di cambiare genere di gioco, o apportare qualche modifica che aumenti l'interesse di un ipotetico utente.
Per le animazioni vai dare un occhio al Talent Art...

UNIVERSAL MENU CREATOR di Matteo Mattiacci

è veramente bello e abbastanza utile le opzioni comprendono la possibilità di scegliere la cornice, associare a un box un programma da lanciare e così via.
Un ottimo programma di PD. Prova a realizzare qualcosa di più impegnativo e se ci riesci mandalo di nuovo al Talent Scout!!!

YATSY di Dylo

Un gioco di dadi ricreato su PC, la realizzazione è più che pregevole, ma la grafica funzionale, il sonoro e l'appetibilità generale sono ancora troppo basse per garantirne il successo. Migliora la grafica e aggiungi qualche innovazione concettuale. Insomma, quando il tuo gioco avrà un aspetto migliore allora sarà anche più appetibile, il codice ce l'hai, datti da fare per il resto...

SQUARE WORLD di Ernesto Menta

Un giochino carino basato sulle piattaforme colorate, la realizzazione tecnica non è male; peccato che il gioco risulti mal ottimizzata e goda di una giocabilità non troppo alta a causa, forse, anche del sistema di controllo non troppo intuitivo.
In definitiva nella media dei giochi PD per PC che si trovano in giro di questi tempi..

FILTRO I.I di Caprio Luigi

Un'update con dei cambiamenti più o meno significativi quella del programma di Luigi; il giudizio rimane immutato, si tratta di un ottimo prodotto per elaborazioni grafiche che risente purtroppo delle limitazioni di AMOS (alcune funzioni non troppo veloci e mancato supporto di AGA ed ECS). Un bug comunque dovresti proprio eliminarlo, se infatti si carica un'immagine con i toni troppo scuri i menù diventano quasi inaccessibili, cerca di rimediare.

ROUTINE GRAFICHE di Andrea Ferrigo

Per ciò che riguarda le routine di scroll, niente da dire, veramente ben fatte e tranquillamente paragonabili a quelle del primo Shadow of the Beast (e non è poco!); non ci ha molto entusiasmato il platform stile Bubble Bobble, abbastanza mediocre sopratutto sotto il punto di vista tecnico e non troppo soddisfacente neanche sotto quello grafico.
Insomma complimenti per il primo lavoro, ma impegnati di più per il platform.

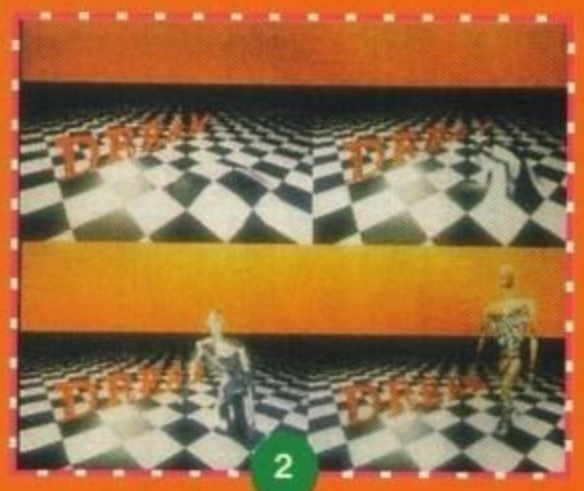
TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1

APRIAMO LA RASSEGNA DELLE IMMAGINI CON LO SLIDE-SHOW INVIATOCI DA GAETANO FELICE E ANDREA PISCOPO; LE PICTURE RAPPRESENTAVANO UNA SPECIE DI STORIA CHE VEDEVA PROTAGONISTI DUE SFIGATISSIMI KARATEKA (FOTO 1) ALLE PRESE CON UN ANCOR PIÙ SFIGATO TIZIO A CUI AVEVANO PRECEDENTEMENTE RUBATO LE PATATINE,



2

UN PO' SQUALLIDUCCIA LA STORIA, COMUNQUE A LIVELLO GRAFICO LO STILE ADOTTATO PER I PERSONAGGI NON ERA NIENTE MALE. PURTROPPO GLI SFONDI (DEI PAESAGGI FRATTALI) UNITI AL RESTO TRAMITE IL MODO HAM NON LEGAVANO MOLTO BENE E LA REALIZZAZIONE FINALE ERA SOLTANTO DISCRETA; PER CIÒ CHE RIGUARDA LE ALTRE IMMAGINI POSSIAMO SOLO DIRVI UNA COSA, ERANO

3

OSCENE IN TUTTI I SENSI, NON PROVATE A MANDARNE ANCORA ALTRIMENTI VI FORMATTIAMO IL DISCHETTO!
PASSIAMO A QUARTO DANIELE CHE HA DATO FONDO ALLA SUA IMMAGINAZIONE CREANDO DEGLI SPRITE PER UN

Ed eccoci di nuovo qua a parlare delle vostre creazioni scaturite da chissà quale musa ispiratrice (ebbene sì, sono un poeta mancato NdTMB)... ma lasciamo stare e dedichiamoci anima e corpo a questa nuova puntata del Talent Art.

EVENTUALE GIOCO SULLO STILE SUPER FROG, MA I RISULTATI, ALMENO ALLO STATO ATTUALE, NON ERANO PROPRIO ECCEZIONALI.
*DECISAMENTE MIGLIO*RE IL BELLISSIMO MORPHING REALIZZATO DAI DREAM ENGINEER (AUTORI DI ANOTHER TETRIS) TRAMITE L'IMAGINE 2.0 (FOTO 2), UN'ANIMAZIONE VERAMENTE BEN FATTA, COMPLIMENTI!
PIETRO DAITOLA CI HA INVECE SPEDITO UNA SERIE DI SFONDI E SPRITE UTILIZZABILI IN UNO SHOOT'EM'UP, IN UN PLATFORM GAME TIPO SUPER MARIO E

5

IN UN GIOCO SULLO STILE DI KICK OFF (OOOPS, VOLEVO DIRE GOAL!); COME AL SOLITO SIAMO DELL'OPINIONE CHE UN GRAFICO DOVREBBE PUNTARE SU UN UNICO E BEN PRECISO STILE, PIUTTOSTO CHE SU TRE O QUATTRO GENERI, TU CHE NE DICI, PIETRO?

4

PULIZIA, OTTIMO USO DEI COLORI, OTTIMO DETTAGLIO E ATTENZIONE AI PARTICOLARI MINUZIOSA, QUESTO È CIÒ CHE SI PUÒ DIRE VEDENDO LE IMMAGINI DI LUCA MASTROSTEFANO (FOTO 3-4); LO SFRUTTAMENTO DELL'ALTA RISOLUZIONE (640X512 A 16 COLORI) È

6

RISULTATO QUANTO MAI AZZECCATO PER IL TUO STILE, STILE CHE SI EVIDENZIAVA NELLE PIC DELLA BELLA E LA BESTIA (CON UNA NOTA DI MERITO PER QUANTO RIGUARDA I VISI).
COMPLETAMENTE IN RAY TRACING LE SCHERMATE INVIATECI DA TIZIANO DIAMANTI, PER CIÒ CHE RIGUARDA LA TECNICA NON C'È CHE DIRE, MA IL TUO PUNTO DEBOLE SONO LE PARETI, TROPPO SEMPLICI E SENZA NEANCHE UNA MISERA TEXTURE APPLICATA PER RENDERE UN PO' PIÙ APPETIBILE L'AMBIENTAZIONE; IL FATTO DI AVER ADOTTATO L'HAM8 IN ALTA RISOLUZIONE/OVERSCAN NON È PURTROPPO SERVITO A RENDERE PIÙ COLORATA L'AMBIENTAZIONE CHE, ANZI, SPESSO E VOLENTIERI DA LA SENSAZIONE DI ESSERE "VUOTA".
ANDREA, FABIO, FABRIZIO E VALERIO OLTRE AL LORO GIOCO CI HANNO MANDATO DELLE IMMAGINI IN RAY TRACING HIGH-RES/HAM8 (ORMAI È UNO STANDARD "DE FACTO" SU AMIGA) TRA CUI SPICCAVANO FAVOREVOLMENTE QUELLA DEL VELIERO E DELLO XILOFONO, LE ALTRE ANDAVANO UN PO' RIVISTE.
PER QUANTO RIGUARDA LE SCHERMATE IN 640X200 A 16 COLORI UTILIZZABILI IN UNA AVVENTURA GRAFICA/TESTUALE, NIENTE DA DIRE, VERAMENTE BEN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

7

FATTE. PECCATO CHE L'IDEA DI UN'AVVENTURA TESTUALE OGGI COME OGGI SIA ABBASTANZA OBSOLETA.
UN PO' DI IMMAGINI DIGITALIZZATE DA FILM FAMOSI, FUSE CON DELLE PICTURE IN RAY-TRACING E UN USO SPROPOSITATO DEL MODO HAM (FOTO 5-6), QUESTO È QUELLO CHE HA FATTO SCORCELLETTI GIACOMO; LA QUALITÀ DELLE DIGITALIZZAZIONI (GRABBATE TRAMITE IL MITICO VIDI 12, IL DIGITALIZZATORE UFFICIALE DELLA REDAZIONE) È GENERALMENTE BUONA, IL GUAIO È CHE UNA VOLTA SOVRAPPOSTI I ROBOT (ISPIRATI A ULTRA-BOTS) SI PERDE MOLTO IN COLORE, MA LA COLPA NON È TUA, PIUTTOSTO DEI LIMITI DEL MODO HAM E SOPRATTUTTO DEL DPAINT CHE NELLA MODALITÀ A 4096 COLORI NON È PROPRIO UN'ASSO. (MEGLIO LO SPECTROCOLOR A MIO PARERE NDTMB).

8

COMUNQUE LA COMPLESSITÀ DEGLI OGGETTI IN RAY-TRACING ERA MOLTO ALTA, MA PER ESPRIMERE AL MEGLIO LE TUE CAPACITÀ DOVRESTI PASSARE AL 1200 CHE CON UN DISPLAY IN HAM8 VIRTUALMENTE IDENTICO AL 24BIT, TI FAREBBE OTTENERE MIGLIORI RISULTATI.
PROSEGUIAMO DUNQUE IL NOSTRO CAMMINO NELL'UNIVERSO DELLE IMMAGINI (DEVO AVERE LA FEBBRE... NDTMB) CON LE CREAZIONI DI UGGE MARCO (IMMAGINE DI CLAUDIA) E CLAUDIO VANOLI (IMMAGINE DI ANNA)(FOTO 7); INCREDIBILE, MA VERO, QUESTE OPERE GRAFICHE ERANO REALIZZATE SU PC (UNA RARITÀ QUI NEL TALENT ART) ED ERANO IN FORMATO TIFF, QUINDI PER OTTENERE I MIGLIORI RISULTATI LE ABBIAMO TRASPORTATE SU AMIGA E TRASFORMATE IN HAM8, NON PER NIENTE, MA PERCHÉ ALLO STATO ATTUALE DELLE COSE NON DISPONIAMO DI NESSUNA SCHEDA A 24BIT PER PC! INSOMMA, PER FARLA BREVE, LE PICTURE DELLE DUE RAGAZZE ERANO DECISAMENTE DI BUON LIVELLO E L'USO DEI 16 MILIONI DI COLORI NON ERA ASSOLUTAMENTE FORZATO, QUINDI IL RISULTATO FINALE NON POTEVA CHE ESSERE POSITIVO.
IN BBS ABBIAMO TROVATO UN'ANIMAZIONE DEDICATA A KEN SHIRO DI OSVALDO CAMPINELLI, AD ESSERE SINCERI NON È CHE FOSSE PROPRIO UN CAPOLAVORO... NON

9

ABBATTERTI PERÒ E SEGUI IL NOSTRO CLASSICO SUGGERIMENTO: RIPROVA E CONTROLLA!
TRA GLI ULTIMISSIMI ARRIVI SEGNALIAMO L'IMMAGINE MTV (FOTO 8) DI MARCO (IL COGNOME È ANDATO SFORTUNATAMENTE SMARRITO NELLA FURIA DELLE COSE) REALIZZATA CON L'AUSILIO DEL 3D-STUDIO; COME AL SOLITO ABBIAMO AVUTO UN SACCO DI CASINI PER VISUALIZZARLA, ABBIAMO DOVUTO CONVERTIRLA DA TIFF A TARGA, POI PASSARLA SU UN DISCO A BASSA DENSITÀ (PER LEGGERLA CON L'AMIGA 1200), QUINDI TRASFORMARLA CON ADPRO IN IFF/HAM8! QUESTO SOLO PER FARVI CAPIRE CHE SE SPEDITE DELLE IMMAGINI A 24BIT, FARESTE MEGLIO AD INSERIRLE SU UN DISCO A BASSA, IN FORMATO TARGA (16MILIONI DI COL.).

11

CONCLUDIAMO QUESTO TALENT ART CON LE ANIMAZIONI E LE IMMAGINI STATICHE DI FABIO ROSSI; QUESTO SFORTUNATO GAME DESIGNER HA DAVVERO MOLTA ESPERIENZA E LO SI NOTA SIA A LIVELLO DI ANIMAZIONI (SFRUTTABILI PERFETTAMENTE IN UN VIDEOGAME), SIA A LIVELLO DI SCHERMATE (FOTO 9-10-11) DOVE ABBIAMO APPURATO CHE IL TUO STILE RISULTA MOLTO ELEGANTE, FANTASY, DETTAGLIATO... INSOMMA SEMBRANO QUASI DEI QUADRI (GRANDE IL DISEGNO DI FREDDY!).
OK, TERMINATA LA CARRELLATA DI IMMAGINI NOI CI CONGEDIAMO E VI LASCIAMO ALL'EPILOGO...

12

10

EPILOGO

Space is over, è finito, basta, non ci stiamo più dentro, ci siamo rotti, abbiamo le dita consumate a furia di battere sulla tastiera, abbiamo gli occhi rossi per la prolungata permanenza davanti al 1084S, la schiena è piena di graffi a causa delle frustate del GRANDE SHOGUN MITSUKUNIMITO (al secolo Max Reynaud) e come al solito è tardi. Quando leggerete questo epilogo voi sarete già tornati dalle vacanze, ma uno sfizio ce lo vogliamo proprio togliere visto che noi dobbiamo ancora partire: ABBIAMO FINITO, TGM E' ORMAI CHIUSO E ORA CI ASPETTA UN MESE DI VACANZA SENZA COMPUTER, RECENSIONI DA SCRIVERE E SOPRATTUTTO BASTA STRESS E MEGANOTTATE IN PIEDI.
Ci sentiamo ad ottobre con un Talent Scout sempre più grosso e più cattivo che mai...
Un'ultima cosa prima di lasciarvi: non è che qualche buon anima ha voglia di mandarci un MOD con tema una di queste hit: Rithm is a dancer, Don't hurt me, More an More e simili?
See ya soon,
Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

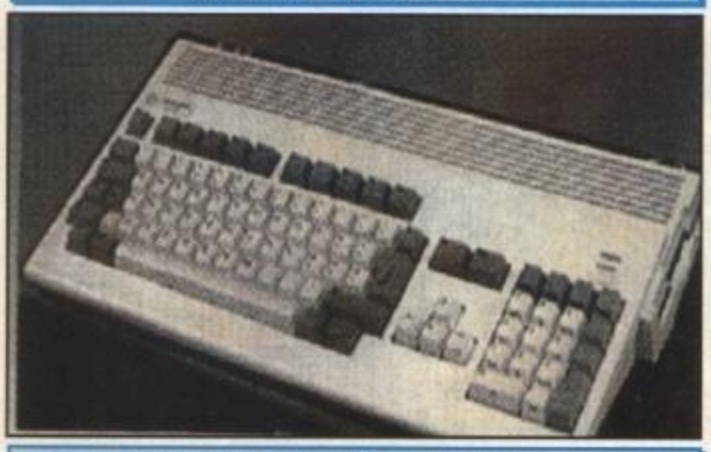
P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA



COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori. .

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.
L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.
L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.
L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000
SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000
MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000
COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL

PROLOGO

Il torrido luglio milanese non è certo il periodo più indicato per prendere decisioni importanti, e quindi anche questo mese non abbiamo un conduttore ufficiale della Posta. O meglio, ci sono Paolone e Dave che hanno interamente curato l'appuntamento, ma ancora non s'è deciso nulla di definitivo. Nel frattempo vi segnalo l'Angolo Telematico, messoci a disposizione dalla proficua collaborazione con Ultimo Impero e detto questo comincio anch'io, assieme a voi, a leggere quanto segue...
Max

IDEALI GIOVANILI

Cara redazione di TGM,
sono un ragazzo di 16 anni di nome Luigi e, visto che non ho nient'altro da fare, ho deciso di scrivervi. E' ormai dal numero 5 che leggo la vostra rivista e, stranamente, non mi sono ancora stancato di leggervi (direi che la delicatezza non è il tuo forte. NdP). Ho appena letto la lettera di Fabio "Metalmaster" di Roma, e devo dire di non trovarmi d'accordo con lui. Da sempre i ragazzi sono stati considerati come privi di ideali, o ribelli. In realtà io penso che questa generazione potrà dare molto, non è vero che non si interessa ai problemi del mondo che la circonda. Ne sono io testimone. Infatti mi ritengo un ragazzo medio, e mi accorgo che sono tanti i miei coetanei che si interessano a quello che gli succede intorno. A volte facciamo i ribelli e i disinteressati davanti alle ragazze, ma solo per fare impressione: in realtà quando ci troviamo tra noi parliamo, riflettiamo insieme. Non possiamo essere visti solamente come dei bambocci abituati a ogni comodità. E' vero quello che dici tu, Fabio, i gruppi nazisti aumentano sempre e anche l'intolleranza, ma quando mai questi sentimenti sono scomparsi del tutto? Davanti al mondo, alle sue difficoltà, è probabile che molti si rifugino in questi gruppi senza crederci veramente, ne vedono un modo per uscire dall'anonimato e far capire al mondo che esistono. Proprio per questo, secondo me, certi movimenti non hanno futuro, soprattutto finché tra i ragazzi sopravviveranno la comprensione e la voglia di aiutarsi. Io credo molto in questa generazione (scusate le ripetizioni), soprattutto perché credo che dopo aver visto lo schifo che attualmente ci circonda, difficilmente ripeterà gli stessi errori.

Luigi

PS: Scusate la pallosità e la lunghezza della lettera, ma mi sono lasciato andare. A morte Beverly Hills e tutti i suoi protagonisti.

Carissimo Luigi, non ti preoccupare della lunghezza della tua lettera, che io giudico rientrare perfettamente nella norma. Anzi, se tutte le lettere fossero concise ed esaurienti come la tua, probabilmente curare la Posta sarebbe il lavoro più bello del mondo. Comunque, ti devo ringraziare perché ciò che hai scritto è sacrosanto, e mi permette di riportare in seguito le mie considerazioni su un argomento che mi sta particolarmente a cuore.

Sembra che lo sport preferito dalla generazioni "precedenti", sia da sempre quello di criticare la generazione successiva. Non per niente i giovani d'oggi non sono mai quelli di una volta. E' sempre stato così, e difficilmente le cose potranno cambiare. Ciò che però ha peggiorato la situazione, è stato l'interessamento quasi morboso per i "problemi del giovane" da parte dei mass media: finché l'"incomunicabilità" era una cosa circoscritta al solo ambito famigliare, ben pochi se ne preoccupavano, ma quando qualcuno ha iniziato a puntare il dito solo sui naziskin, sui drogati, sugli ultras, e su tutta quella categoria di individui che più facilmente potremmo definire "feccia", indicandola come tipico modello giovanile, allora è scoppiato il finimondo. Oggi i sociologi parlano, raccolgono qualche dato statistico, tracciano stupidissimi schemi laddove il metodo scientifico non è applicabile, elaborano teoremi e poi sparano a zero sui giovani, senza dare loro la possibilità di esprimersi. Il tutto quando la generazione attuale è molto più attenta ai sentimenti, e, finite le illusioni del paninarismo e dello yuppismo, cerca solamente di sfuggire all'anonimato conducendo nel contempo una vita per lo più semplice e alla giornata, in barba a tutta quella gente pronta a strumentalizzare le vittime della strada, la testa rapata di qualche violento, o gli ideali politici del momento che tanto differiscono da quelli di vent'anni fa.
Sono contento che questa tua lettera sia arrivata, perché è la più viva testimonianza che i giovani sanno usare il cervello, anche quei giovani attualmente considerati come i più imbecilli di tutti, perché si divertono a giocare col "compiuter". Anzi, sapete che vi dico? Certe tematiche DEVONO trovare il giusto spazio anche nella Posta di TGM: se non se ne parla in una rivista dedicata proprio ai giovani, dove se ne deve parlare?
Paolo Besser

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Carissima redazione di TGM,
sono un vs. affezionato e costante lettore, in quanto vi seguo da svariati anni, reputandovi un punto di riferimento ben preciso per quello che concerne i miei acquisti in campo videoludico e premetto che compro, grazie anche alla vs. campagna contro la pirateria, solo pacchetti originali.
Sono un amighista pentito (ma non troppo), ora possessore di PC486 e vi sto scrivendo non per riproporre l'eterno e amletico tema che divide le fazioni amighiste da quelle X86-iste, ma per impostare un discorso in scala generale che credo fonda insieme e comunemente tutti i possessori di un qualunque computer; il tema di riscontro è il seguente: se è vero che le case produttrici di software devono difendersi dagli attacchi di pirati, hacker, cracker, speculatori con tanto di licenza di vendita del software, ecc, chi difende noi consumatori dalle "ciofecate" (Totò de Curtis docet) propinateci in continuazione dalle suddette case?
Orbene, mi risponderete che talvolta sono stati sfornati prodotti a dir poco eccellenti, ma posso sicuramente affermare senza tema di smentita (pago di tasca mia) che su 5 prodotti acquistati, uno è ottimo, uno supera di poco la sufficienza, e gli altri 3 fanno schifo. Potreste anche rispondermi che ci siete voi, riviste del settore a delucidare gli astanti sugli acquisti possibili e questo è vero, ma almeno da parte mia (e di molti miei amici) ho la sensazione che non sempre il vs. parere sia sufficiente a eliminare il tarlo dell'acquisto; faccio un esempio: se volessi acquistare un game del cui genere io sia un patito, lo compro anche perché troverei nella vs. recensione (non quella di TGM necessariamente, ma nella stampa del settore) che magari è un game bruttino ma per i patiti del settore...
A questo punto non so più cosa pensare: o sono io, che compro sempre e comunque software originale, andando incontro sempre più spesso e volentieri a disavventure o fallimenti, a essere un idiota, oppure il miglior metodo è proprio quello di rivolgersi ad un prodotto piratato e visionarlo (come fanno molti miei amici) prima di decidere l'eventuale acquisto del pacchetto originale. Delucidatemi voi, cari amici di TGM, ed anche voi, cari amici lettori di TGM.

Semper Fidelis, vostro Chris.

Carissimo Cristiano, innanzitutto non posso fare a meno di lodare la tua scelta, senz'altro onesta e coraggiosa, di rivolgerti al solo mercato legale per l'acquisto di un videogioco, tuttavia non sono d'accordo con te per la critica che, implicitamente, ci muovi.
Da quello che mi pare di capire, non ti limiti alla lettura della nostra rivista, ma da bravo appassionato, preferisci fare un confronto anche con il resto della stampa, e questo a nostro avviso è un bene, perché la lettura di più pareri non può che migliorare l'idea complessiva che una persona può farsi di un determinato prodotto. Tuttavia ciò presenta per te un risvolto negativo del tutto particolare: se dopo aver letto tre o quattro recensioni dello stesso gioco, non sei ancora riuscito a capire se il gioco in questione faccia o meno per te, il problema è necessariamente tuo. Un gioco "bello per i patiti del genere" è un po' un'arma a doppio taglio: se Superfrog dovesse piacere un po' a tutti (essendo stato univocamente giudicato come il migliore gioco nel genere platform), un Nicky Boom 2 non avrebbe quasi motivo di esistere, limitato appunto ai soli estimatori del genere "platform". E' anche vero, però, che se uno da un platform game si dovesse aspettare sempre il massimo, ne rimarrebbe sì deluso, ma finirebbe con l'acquistare un nuovo gioco all'anno.

PROBLEMI DI COMPATIBILITA'? NO PROBLEM...

Spettabile The Game Machine,
sono possessore da tre mesi di uno stupendo Amiga 4000. Ho acquistato questa macchina perché ero ormai stanco della lentezza del mio vecchio A2000; ero a conoscenza del fatto che i vecchi programmi avrebbero smesso di funzionare, così come molti giochi (mica vero, si può dire che adesso la maggior parte dei giochi per Amiga mantengono la cosiddetta compatibilità "verso l'alto". Il problema da te riscontrato vale solo per giochi un po' vecchiotti... NdD). Speravo tanto che voi avreste inserito nel vostro grandioso mensile un qualcosa come un simbolo che avvisasse i lettori del funzionamento del suddetto anche su A1200 e A4000, ma questo non è ancora successo; di certo non pretendo che voi stiliate una lista di giochi che girano su A4000, ma desidererei che voi accoglieste il mio consiglio di aggiungere ad ogni recensione, all'inizio od alla fine, anche in un angolino, quel segnalino di cui vi ho precedentemente parlato. Ho visto la recensione, sul numero 53, del Vidi 12, bellissimo, sempre sullo stesso numero vi era una review di Superfrog, funziona su A1200?
Certo di una vostra risposta vi porgo distinti saluti.

Carlo Bisconti

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P.S. Se non mi volete inserire nell'angolo della Posta non importa, basta che troviate il modo di risolvere i miei problemi, perché vorrei acquistare molti giochi, ma non so se saranno compatibili con il mio computer... Sarò fedele nei secoli come lo sono stato alla vostra megastragrandiosissimastupenda rivista.

Caro Carlo, veniamo subito al dunque. Quello che ti dici è vero, alcuni giochi e programmi non vogliono proprio saperne di funzionare su A1200 o A4000. Come ti ho già detto, almeno il 99% dei suddetti è software di produzione remota. Comunque, prima di dire che il suddetto titolo non funziona ti consiglio di fare almeno due tentativi: 1) Prova con un emulatore software 1.3, può darsi che il tuo problema venga risolto. 2) Se con il primo metodo non hai ottenuto risultato alcuno prova a resettare, tenendo poi i due tasti del mouse premuti, in questo modo ti sarà offerta la possibilità di "settare" i vari chip come original, quindi disabilita le varie periferiche che al momento non ti servono, come l'HD0, l'HD1, la CC0 e le CPU Caches. Nella maggior parte dei casi il problema è risolto. Per quanto riguarda il bollino mi sembra una cosa inutile, dal momento che, in redazione, usiamo un A1200 per fare le foto e per provare i giochi, quindi se non dovesse funzionare il tal gioco, stai tranquillo che lo scriveremmo nella recensione, proprio come era successo per la prima versione (poi riveduta e corretta, per essere compatibile con A1200) di Street Fighter 2. Spero di aver risolto tutti i tuoi problemi.

PC-UTENTE IN CRISI...

Cara TGM, ho bisogno del tuo aiuto. Dopo tanto sperare i miei genitori si sono decisi a regalarmi un PC, solo che ho riscontrato un difetto (senz'altro di fabbricazione). Il difetto in questione è che manca la manopola del volume (sul monitor? NdD). Ho spedito il computer alla casa produttrice, ma non me l'hanno sistemato. Come posso fare?
Alex.

Caro Alex, se ho ragione il tuo problema è già risolto: come mi è parso di intuire, la suddetta manopola dovrebbe mancare al monitor. Tieni però presente che i monitor multiscan (o multisync, che è poi lo stesso), solitamente sono sprovvisti di altoparlanti, che perciò devono essere acquistati separatamente. Se invece il problema sussiste nel computer, l'unica spiegazione possibile è che il tuo PC sia sprovvisto di scheda sonora (la manopola del volume è sempre sul destro, vicino all'uscita che va alle casse). Se è così compratene una e i tuoi problemi saranno finiti...

GUARDIAMO AVANTI

Ciao ragazzi (recensori e lettori),
sono a scuola (liceo scientifico, ndAxe). Il prof d'italiano sta disquisendo sulla vita di Giuseppe Parini... Ho pensato di scrivervi perché mi sembrava giunto il momento di far sentire la mia voce tra le pagine del TGM Mail; sono ormai mesi e mesi che, sfogliando le pagine della Posta (che, tra parentesi è la rubrica che mi piace di più! Yo Ricki, chiunque tu sia vai forte!), mi capita di trovare tonnellate di lettere dall'aspetto metafisicointrospettivo (perdonatemi l'aggettivo, ma è l'unico che mi sembra esprimere il concetto, ndAxe), che tentano di analizzare i molteplici ambiti del mondo dei videogames: ragazzi che non hanno mai superato lo shock del passaggio dal BVC64 (Buon Vecchio Commodore 64) ad un sistema superiore, tipi che si struggono nell'affermare la sterilità delle console, che eliminano ogni rapporto uomo-macchina non essendo dotate di tastiera (ma cosa ci faranno costoro con i computer, mi chiedo... NdAxe) (semplice, la maggior parte ci gioca come farebbe con una "stupida console", ndD), adolescenti e non terrorizzati dal possibile avvento della RV e dei suoi possibili e nefasti sviluppi futuri... Hei!... Ma cosa vi succede?!? Sarà per il mio modo di vedere la vita, non lo so, ma a me queste discussioni sembrano almeno tanto sterili e inutili quanto quelle dell'argomento "Amiga vs PC". I videogame sono nati come divertimento, e tali dovrebbero restare; ci ho pensato molto, e sono giunto alla conclusione che non sono i videogiochi che ci alienano, e che non possiamo dare a loro la colpa delle nostre stupide frustrazioni: siamo noi che ci lasciamo alienare (anche se ritengo di potermi escludere da questa categoria), che lasciamo che prendano troppo il sopravvento su di noi, che diventiamo stupidi, ansiosi, sempre alla ricerca del videogame "definitivo". Ed allora basta con le lettere nostalgiche pro C64 (io ho cominciato con una specie di console della quale non ricordo neanche il nome - ma dove c'era già il mitico Pong! -, poi sono passato attraverso il Vic 20 ed il C64, successivamente sono giunto al PC! Questo per dire che conosco quei tempi ed anch'io li consideravo mitici!), basta spaventarsi di fronte ai prodigi della RV! Per favore, non cercate di far sdraiare Sonic sul lettino del vostro psicanalista, e non tentate a tutti i costi di tracciare il profilo psicologico di Lord British! Giocate i giochi per gli attimi di svago che stanno per regalarvi (o, se volete, per la soddisfazione di finirli senza pietà... NdAxe), non per quel valore ontognoseologico che ingiustamente gli attribuite... e, mi raccomando, cercate di non utilizzarli come alibi per le vostre manie o le vostre perversioni, che a fare quello ci pensano già Mass Media e giornalisti da strapazzo! Perciò basta con queste discussioni! Su TGM Mail parliamo anche di altro: amore, amicizia, sport, sesso... Possibile che non vi interessi nient'altro?

Giuseppe "Axe" Trepiccione.

Devo dire che, in generale mi trovo pienamente d'accordo con te, è inutile stare lì a piangersi addosso, sono comunque dell'idea che un po' di nostalgia (ma solo un po', senza farla diventare una fissazione) non ha mai fatto male a nessuno. Questo è almeno la mia opinione...

UN PO' DI MENO UN PO' DI PIU'

Dopo una piccola introduzione, o quello che è, si notano delle frasi con un numero all'inizio, da uno a dieci. La scarto, sempre domande, critiche, non se ne può più. Però è scritta a macchina. La leggo, se è patetica, con battute ormai d'abitudine, magari la sintetizzo e la pubblico. No, meglio cercare la pallosissima lettera malinconica, poetica, lunga almeno 2 colonne. Ok, non ci penso nemmeno, queste sono le mie scelte. Tanto siamo perfetti e le critiche non ci servono, alle domande non mi va di rispondere. No, non è che non sono preparato, ma sempre ste domande sui voti sbagliati, sul numero di recensioni, del confronto fra Amiga e PC... Poi cosa ci dovrebbe fregare? Diamo 100% a un gioco, tanto se uno lo compra e ne rimane deluso, vabbè, saranno £42000 o 10000, e visto che credo sia proprio questa la cifra, non è importante. Come, la fiducia? Ma ne hanno i lettori, tanto è vero che le vendite aumentano. Anzi, visto che tra noi e gli dei di differenza non ce n'è, facciamo un'altra rivista, riutilizzando le stesse recensioni riciclate. Ah ah, volete che con un disco all'interno non venda? Pensate che ne facciamo due, una per Amiga e l'altra per PC, tanto appena buttiamo la lenza i pesci abboccano. Ora vi confesso un trucco per vendere queste riviste (ma come, non avevi già detto che tanto "i pesci abboccano"? NdP): riduciamo le recensioni per Amiga, e le mettiamo dopo quelle del PC, in modo da far sembrare che il software manchi o sia di peggiore qualità. Poi mettiamo quelli che sono usciti per Amiga dopo la versione per PC, ma validi comunque al 100%, su TGM Action, così loro guadagnano una rivista completa, e noi guadagnamo il doppio. Per il PC è stato più facile, prima li abbiamo fatti marcire dall'invidia, poi ecco qua una rivista tutta per loro. Tanto un PC da 10 milioni è migliore di un Amiga da 600000 lire. In fondo della macchina che ci ha fatto nascere (come rivista) e ci ha fatto divertire per parecchi anni, cosa ce ne frega? I soldi, le vendite, le abbiamo lo stesso. Dovremmo pure preoccuparci dei sentimenti verso una macchina (che non sono troppo normali, comunque... NdP) e parlare dei suoi giochi?

Daniele

PS: non ricordate i vecchi tempi di Zzap!? I bei voti meritati, le sfide tra Emlyn Huges e Microprose Soccer... Dove siete finiti, bei tempi? Dove, e perché?
PS2: Vi saluto, io nell'89 ero Daniele, oggi nel '93 sono Daniele. Voi nell'89 eravate veramente degli amici, oggi siete anonimi. E domani? Cambiate, vi prego, cambiate...

Ho riletto più volte la tua lettera, per comprendere esattamente quale fosse il nocciolo della critica, e penso di averlo individuato in quello che, secondo te, è il nostro attuale comportamento editoriale. Bene, devo smentire tutto quello che hai detto, anche perché così com'è non solo è sbagliato, ma è davvero offensivo per tutti coloro che, Max in primis, hanno fatto in modo che TGM diventasse una rivista "adulta" e sempre più competitiva, anche a livello europeo, con un linguaggio, un'individualità ed una veste grafica forzatamente diversi da quelli degli esordi: se guardi una foto di quando eri piccolo, ti accorgerai certamente di qualche differenza. O almeno lo spero per te. E' vero, TGM è nata con l'Amiga e l'ST, ma è chiaro che il mercato non può andare avanti in eterno con le stesse macchine: se no saremmo ancora qui tutti a divertirci col C64 o, pensa un po', l'Intellivision. Insomma, la fine dell'ST, l'uscita del 1200, l'ormai prossima morte di Zzap!, l'effettiva diminuzione della quantità delle release (per altro compensate da una maggiore qualità), dovrebbero averti già messo sull'avviso: il mercato è cambiato, ci sono pure le console (che, checché se ne dica, permettono margini di guadagno per le software house spropositamente superiori rispetto ai computer), ed il PC può contare su livelli di diffusione "consumer" che solo due anni fa sarebbero stati utopici. E noi, se il mercato va da una determinata parte, non possiamo fare altro che seguirlo. Mettere le update e i budget per Amiga su TGM Action è stata una scelta obbligata (e che qualcuno, presumibilmente, rimpiangerà, dato che la suddetta rivista, a partire da questo mese, non uscirà più): la recensione del gioco è già stata fatta, ed è quindi inutile ripeterla, lo si fa solo se il gioco è un titolo particolarmente atteso (Dune 2, Robocod...). Altrimenti l'esperienza insegna che le uniche differenze tra le versioni Amiga e PC di uno stesso gioco, si limitano nella maggior parte dei casi al sonoro e all'installabilità su disco fisso.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per quanto riguarda il rapporto coi lettori, non vedo proprio cosa c'entri con tutto il discorso che hai fatto nella lettera, e vorrei invitare tutti gli altri lettori a chiarire se, effettivamente, ce la tiriamo come gli "dei in terra" oppure se siamo i soliti disgraziatissimi ragazzi che conoscete da tanti anni. E comunque, sei sicuro che il Daniele del '93 sia proprio lo stesso Daniele dell'89? Non te lo auguro.

SOGNI VIRTUALI DI UNA NOTTE DI MEZZA ESTATE

Caro Ricki e redazione di TGM,
volevo riprendere il discorso sulla mitica realtà virtuale. Ho avuto l'occasione di provare in prima persona il sistema Virtuality, alla triennale di Milano. E vi assicuro che è stata un'esperienza magnifica. Per chi non sapesse cosa fosse il Virtuality, ecco qui: si tratta di un dispositivo hardware basato su Amiga, collegato ad un casco e ad un guanto dotato di sensori: due piccoli monitor situati nel casco permettono l'illusione ottica della tridimensionalità degli oggetti creati dal computer, e un auricolare sull'orecchio sinistro permette di ascoltare il suono. Ho dovuto prometterglI Ramaja, ma vi assicuro che ne è valsa la pena: ho indossato il tutto ed ho provato un demo in cui andavano lanciati per aria dei modellini di elicotteri ed aerei, e poi dovevo smontare un motore in tutte le sue parti: faceva un casino mostruoso, se lo si portava all'orecchio. E' stato veramente fantastico.
Io non penso che la realtà virtuale possa cambiare la nostra vita e i nostri sentimenti, perché sapremo sempre che si tratta di un mondo fittizio. Qualcuno potrà dirmi: ma se uno si immerge così tanto nel mondo virtuale da abbandonare quello reale? Vuol dire che ha il cervello fuso (avete presente tutta quella gente che fa uso di certe sostanze tossiche? NdP). Voglio dire: preferireste un bacio virtuale o quello di una bella sgnaccherona? Concludo quindi dicendo che per sapere esattamente cosa sia la R.V., bisogna provarla.
Teo 77

Carissimo Teo, hai appena vinto 10000 lire grazie a me (visto che te l'ho pubblicata?), quindi pretendo una tangente pari al 4% che mi porti dritto dritto a San Vittore... Scherzi a parte, hai perfettamente ragione: la realtà virtuale è semplicemente un'esperienza che va provata, altro che la droga degli anni '90! Certa gente parla solo per sentito dire, e solamente per dare aria alla bocca o perché creare allarmismi "fa scoop". Oppure perché è andata a vedere un film come "Il Tagliaerbe" senza capire quale grossa idiozia gli stava passando davanti agli occhi (belli gli effetti speciali, però).

L'ANGOLO TELEMATICO

Mittente: Giulio Lilli.
Inviato a: Tgm Ma (Marco Auletta),
7-Lug-1993 12:11
E' impossibile che l'articolo di Monkey 3 sia stato un pesce d'Aprile! Ma siamo pazzi? Profanare la saga più amata dai videogiocatori e sollazzarli con immagini fasulle tratte da X-Wing? Naaaa....
Ditemi il nome di quell'artista che ha modificato quelle schermate: sono troppo belle! Ha anche riprodotto lo stile di scrittura di Monkey! Veramente fantastico: non è un pesce d'Aprile. Quello è Monkey 3...
Risposta: Tgm Bdm (Stefano Petrullo).
E invece è un pesce! Gli autori sono Shin, Luke, Nuke ed io...

Mittente: Rio (Dario Corno).
Inviato a: Tgm Max (Max Reynaud),
25-Giu-1993
Volevo soltanto sapere se quest'anno c'era un pesce d'Aprile sul numero di TGM. Spero che non sia l'articolo riguardante Monkey Island III per il 1200. Toglietemi questo dubbio, vi prego!
Risposta: Tgm Tmb (Mirko Marangon).
Mi spiace per te, ma è proprio così! Non te la prendere... Fine dell'articolo.
Mittente: Stighy (Gianmatteo Stucchi).
Inviato a: Tgm Ma (Marco Auletta),
3-Lug-1993
Incasinatissima redazione di TGM, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni collegato a ULTIMO IMPERO e che legge TGM dal 1990 (tranquilli, prima leggevo Zapp). Vi volevo dare nuove idee sulla vostra rivista per farla diventare ancora più bella di quanto lo sia già. Come prima cosa, potreste togliere due pagine di Preview e usarle per iniziare un corso di Assembler o di Amos e la pagina restante per un corso di MS-DOS. Oltre a giocare, sarebbe bene che tutti imparino un poco a programmare. Si potrebbe fare anche una pagina di "Vendo, Cerco, Compro, Scambio " inerente a giochi, computer e robe di informatica. Vi saluto perché il tempo in Ultimo Impero sta per finire.
Risposta: Tgm Ma (Marco Auletta).
Leggevi "Zapp"? Ma che razza di affezionato sei, si chiama ZZAP!. Comunque l'idea della programmazione è già stata ripresa altre volte ma la trovo personalmente parecchio noiosa. Togliere spazio alle preview sarebbe assurdo (secondo noi sono parecchio importanti), nemmeno le altre rubriche lo fanno visto che cambiano dimensioni a seconda dello spazio disponibile. Un corso sul Dos? Il minimo indispensabile lo si ottiene con l'help del DOS 6 o tramite manuali, scendere nei particolari + tecnici diventerebbe una noia inaudita. Grazie comunque per i consigli, magari prima o poi torneranno utili. Ciao!

Mittente: Go Nagai (Cristian Fontani),
4-Lug-1993
Avete visto Syndicate per Amiga??? Sul milleddue è virtualmente identico alla versione PC e in più ha gli schermi delle pubblicità animate!!! Figo o no??? Per me è stupendo...
Risposta: Tgm Ma (Marco Auletta).
Certo che lo abbiamo visto, è troppo bello! Comunque cosa vuol dire "per di più ha gli schermi delle pubblicità animate"? Anche su PC lo erano, almeno sulla versione definitiva. Per fare il pignolo, poi, su PC è in hi-res (a sedici colori), comunque su Amy è notevole lo stesso.

SYNTHETICAMENTE

Parecchi lettori si sono lamentati per l'assenza, nel numero estivo, della posta synthetica. Non preoccupatevi, è stato solo un incidente di percorso dovuto alla fretta e all'emergenza in cui, due mesi fa, abbiamo chiuso la rivista (si veda l'editoriale di Zzap!, in proposito). Comunque ci pensiamo noi a rimediare e, per la gioia di tutti, ecco il frullato di missive del mese.
Cominciamo da Tiziano Boschetti, che dopo gli immancabili complimenti per la simpatia con cui ci rivolgiamo ai lettori, ci muove una piccola critica: a volte usiamo termini troppo tecnici, e chi magari non ha tanta dimestichezza con il mondo dei videogiochi o dei computer in generale, può perdere il filo del discorso. E' vero, anche noi vorremmo certe volte essere più chiari, ma come ci insegnano addirittura a scuola, oltre alla lingua italiana - diciamo così - "universale", esistono una quantità di gerghi o "sottocodici" tipici di ogni professione. Un po' come il dialetto è un sottocodice "locale" e circoscritto a un ristretto ambito geografico, un gergo è un sottocodice tipico di una professione o di un mondo "a sé". E così anche noi abbiamo un nostro gergo, dal quale non possiamo certo sfuggire, anche perché non utilizzandolo, cadremmo in giri di parole inutili e ridicoli. In Consolemania c'è un breve vocabolario all'inizio di ogni rivista, cosa che c'è sembrata un po' fuori luogo da riproporre al pubblico, mediamente più maturo, di TGM, ma non è escluso che si possa fare una cosa simile una volta. Dipende come al solito dalle richieste che ci giungeranno dagli altri lettori.
Francesco Magno si chiede come mai continuiamo a elogiare un programma di scrittura come il C1-Text, con "tutti i suoi probabili errori, senza un dizionario vero e proprio, e senza la giustificazione", quando esistono programmi come il Kindword 2.0 (che ha usato lui). Beh, ti dirò, il C1-Text è il programma con cui qui tutti scriviamo, perché è un Word Processor veloce, affidabile, con tutte le opzioni che servono e - questo è per noi di vitale importanza - riesce a leggere qualsiasi file ASCII proveniente da qualsiasi macchina e a memorizzarlo in standard PC, Amiga, e addirittura Macintosh. E poi perché è un programma Italiano, e quei dannatissimi BIIP e "probabili errori" ci hanno evitato un sacco di figuracce sulla rivista, ne facciamo già abbastanza... Comunque, per risolvere tutti i problemi di installazione su HD, prova se non l'hai ancora fatto ad aggiungere la seguente riga alla User-Startup nella directory S del Workbench: ASSIGN nome-programma: partizione: cassetto. Se anche così non funziona, non so cosa dirti.
Un sacco di lettori, volendo rispondere a Marco, ci ha spedito la propria soluzione al quesito delle otto regine sulla scacchiera. Le troverete, penso, nei Maxi Tricks.
Vincenzo Alonzo ci chiede di pubblicare dei moduli protracker su TGM Action, e di istituire la rubrica Music Scout. Per il momento pollice verso, purtroppo: TGM Action non c'è più, quindi non vedo proprio come potremmo fare a pubblicarli, e la rubrica mi pare di difficile attuazione: i moduli che ci arrivano non sono poi così numerosi, e poi come facciamo a descriverli? Mica possiamo allegare un'audiocassetta a TGM! In ogni caso, i moduli dei lettori vengono regolarmente "recensiti" nel Talent Scout.
Andrea Buccarella ci ha spedito 74 battute sullo stile delle più famose "Formiche", alcune raggelanti, alcune decisamente ghignesche. E per tanto merita almeno una citazione: "Come vi rende bella lo Champagne..." "Ma se non ne ho bevuta neanche una goccia!" "Appunto, io sì: una bottiglia intera". Un tale Lorenzo "Max" (megalomane! NdP) ci accusa di essere troppo indulgenti con i prodotti italiani (lo dice anche Picos... NdMAO), ma riconosce che la stampa d'oltralpe a volte è molto più "partigiana" di quello che sembri. Guarda, questa è una questione che ci segue dai tempi di "Specventure" e "Pippo" per lo Spectrum (erano i primi numeri di Zzap!), ma ti posso assicurare che i punteggi per le produzioni "pizza, spaghetti e mandolino" non sono mai stati pompati più del necessario: basti vedere come abbiamo trattato Strip Poker Live (a proposito, sono poi riuscito -con immenso piacere- a

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cancellarlo dall'hard disk. Mi ero dimenticato di levare uno dei centomila Assign che avevo invano disseminato per le directory del mio HD. Comunque il giudizio non cambia: 39%. NdP). E comunque devo dire che la stampa britannica è molto spesso ingiuriosa nei confronti dei nostri prodotti. Non si è capito mai, ad esempio, perché un capolavoro come Catalypse (C64), che si era pure forgiato della medaglia d'oro del nostro Zzap!, sulla versione inglese della stessa rivista, sia stato marchiato a fuoco con un altisonante 30%: il tutto nonostante l'effettiva qualità del gioco.

Veloci veloci per Morgan Bena: Street Fighter II adesso funziona anche su 1200, ma non è che la cosa mi riempia di gioia. Per il resto dei giochi che hai elencato, solo Lotus III dà dei problemi di compatibilità (anche qui, sai che dispiacere...).

Gabriele Pizzinardi solleva un'altra questione morale: ma è giusto dare i voti ai giochi senza tenere conto della configurazione minima richiesta dagli stessi? E ci pone un confronto tra Strike Commander (97%) e X-Wing (95%): mentre il primo funziona necessariamente su un 486, il secondo si accontenta pure di un "misero" 286 per girare con una velocità accettabile. Vedi, caro mio, ogni epoca ha le sue macchine ed i suoi giochi. Processori sempre più veloci permettono alle macchine di fare cose che in precedenza sarebbero state solo un sogno (a tale proposito rileggiti la Posta del mese scorso... NdMAO). E Strike Commander è proprio una di queste. Sono perfettamente d'accordo che un 286, un 386 o un 486 sono comunque "dei PC", ma io preferirei considerarli come macchine distinte, perfettamente in grado di fare la stessa cosa, ma in tempi diversi. E quando la tecnologia fa un balzo in avanti, è inutile rimanere ancorati a macchine superate, condannate prima o poi all'obsolescenza. Decidere di fare un gioco che funzioni anche sui 286 è certamente un intento nobile, ma tutto ciò si ritorce contro il gioco stesso, che deve per forza venire a patti con la lentezza della macchina. Strike Commander è "un gioco per i 486" o superiori, nato col proposito di sfruttare appieno la tecnologia attualmente più avanzata, e come tale va valutato. Insomma, cercate di ficcarvelo bene in testa: il PC è una macchina principalmente professionale, solo la sua recente diffusione tra le famiglie l'ha avvicinata così prepotentemente al mondo dei videogiochi, ma dovete tenere necessariamente presente che gli utenti "seri" di computer debbono per forza contare su macchine sempre più veloci. Perché accontentarmi di un computer che impiega 10 ore per svolgere un'operazione di CAD, quando la tecnologia me ne offre uno che la compie in 10 minuti? Questo è il senso dell'evoluzione del PC, poco importa se poi qualcuno lo compra solo per giocare: sarebbe un vero peccato limitare un PC al solo gioco.

Claudio Lorenzini vorrebbe procurarsi Pirates!, ovviamente originale (vero?), e può benissimo farlo a un prezzo accessibilissimo, dato che la Kixx ha recentemente deciso di pubblicarlo come budget game.

Risposta velocissima per Raimondo Fadda: il gioco che piace a te (e non solo, ma anche a me, e pure tanto!), è con ogni probabilità Truxton. Purtroppo per Amiga non esiste, ma se ci tieni puoi sempre comprarti un Megadrive: su quella console, è perfettamente identico al coin op.

La simpaticissima Ilaria ci chiede come mai siano così poche le ragazze che ci scrivono, ed invita tutte le "colleghe lettrici" a farsi vive, dopodiché ci chiede quale titolo di studio serva per entrare in redazione. Guarda, titoli di studio particolari, proprio non ne servono, basta sapersi destreggiare con abilità e naturalezza con la lingua di Dante, e che si macini un po' di inglese. Per il resto bisogna dimostrare una certa esperienza nel campo dei videogiochi (almeno gli ultimi 3 o 4 anni). Comunque, nel tuo caso, credo che il problema più consistente sia la residenza: è infatti sempre più opportuno che i collaboratori di TGM e Consolemania abitino a Milano o nelle immediate vicinanze, e che siano quanto più "indipendenti" possibile: Max può infatti chiamare a raccolta il branco redazionale quando più ne ha bisogno (preferibilmente nei Week End o nelle ore notturne) (sottolinerei proprio queste ultime. NdMAO) e il fattore "reperibilità" non passa certo in secondo piano.

Gianmarco Spinatelli torna a polemizzare sul gioco passivo e lo fa scagliandosi sulle console. Chiede, per la precisione "ma è mai possibile che a tutti quei videogiocatori non venga mai in testa di programmare qualcosa? Non vedo proprio come potrebbero farlo con una misera console". Ok, ci fa molto piacere che tu ti sia messo a lì a programmare il tuo computer, anche se gli esiti non sono ancora di alto livello, vedere qualcosa di proprio "girare" senza problemi dà sempre soddisfazione, tuttavia mi pare che il problema proprio non sussista: da un referendum che proprio noi abbiamo indetto su Consolemania, risulta chiaro che un buon 35% dei possessori di console, possiede o comprerà pure un computer, e comunque la console è una macchina nata esclusivamente per giocare, e se uno col computer vuole giocarci e basta, fa sempre meglio a comprarsi una console, no? Insomma, a ognuno la macchina che preferisce, e non se ne parli più: è inutile rispolverare polemiche ormai sepolte nel tempo...

Un tale Captain Nemo ci pone quello che potrebbe essere il domandone del mese: perché non coprire i voti globali con un'argentatura tipo "gratta e vinci"? Così TGM sarebbe ricoperta da un fascino di mistero e scoprire la valutazione finale diventerebbe molto più divertente... Ho la vaga impressione che questa sia la tipica crisi da assuefazione ai concorsi di Selezione dal Reader's Digest, infatti non vedo proprio come spiegare altrimenti una richiesta così assurda: se proprio non riesci a trattenerti dal leggere subito il voto, e poi non hai più voglia di leggere la recensione, puoi sempre fare così: presti la tua copia di TGM ad un tuo amico, dopodiché gli fai ritagliare tutti i globali. Tu leggi tutte le recensioni, e poi te li fai restituire. Buona idea, vero? Così eviti di annoiarti tu, e di spendere noi vagonate di milioni (che farebbero lievitare il prezzo di copertina di sei volte) argentando tutte le pagelle...

Una tiratina d'orecchie a Diego Guidi: guarda che il 1200 mica deve per forza essere programmato solo accedendo alle librerie di sistema! Come è successo all'Amiga "vecchio", vedrai che i programmatori più scaltri si divertiranno come matti a spulciare anche tra l'hardware del modello nuovo. E poi ci divertiremo come matti a vedere tanti bei giochi impiantarsi sui modelli che seguiranno...

Un anonimo lettore di Zzap! recentemente passato ad un PC386 meriterebbe uno scapaccione per essersi fatto rifilare dal negoziante una copia pirata (come corredo al computer, se non è disonestà questa...) di Windows 3.1 e del Turbo Pascal, ma per stavolta possiamo perdonarlo. Comunque, i due programmi in questione, sono in assoluto i più usati da diverse fasce di utenti, quindi procurarti informazioni utili non ti dovrebbe essere difficile. Tieni però ben presente che Windows è il tipico programma che DEVI comprare originale, dato che ti servirà a tante cose, ed un bel manualone sempre lì a portata di mano è davvero l'ideale. Per Turbo Pascal la cosa si fa più complessa: si tratta infatti di un linguaggio di programmazione utile solo agli studenti delle superiori, che magari fanno Informatica, e lì il TC c'è sempre, altrimenti buttalo tranquillamente via e procurati qualche linguaggio più moderno, come il C++. Comunque esistono migliaia di libri sul Turbo Pascal, possibile che non te ne sei mai accorto? Va bè...

Ti ringrazio comunque per aver (immeritatamente NdP) definito il sottoscritto come il "miglior caporedattore della storia di Zzap!", peccato che debba essere anche l'ultimo.

La mitica Eleonora '75 ci ha spedito un articolo apparso su "Noi" riguardo epilessia e videogiochi: l'avevamo già letto, e comunque è uno dei pochi che ha cercato di affrontare con una certa obiettività la questione. Fatti risentire, comunque, di lettrici non ce ne sono mai abbastanza!

Gianluca Guida possiede un A500 e sarebbe interessato all'acquisto di un HD. Guarda, se devo essere sincero, spendere oggi una marea di soldi per affiancare un HD all'Amiga 500 non mi sembra una buona idea, soprattutto visto che a farne uso sono solo i giochi più recenti ed i programmi professionali (come Pagestream, un ottimo programma di DTP). Secondo me ti conviene prendere un A1200 già dotato di HD, possibilmente da 60 mega, anche se io ne ho uno da 40 e posso davvero ritenermi soddisfatto. Il prezzo di un A1200+HD 60 può aggirarsi sul milione e duecentocinquantamila lire, ma tieni presente che è solo una cifra indicativa.

E terminiamo con due cartoline particolarmente significative: la prima, speditaci da un anonimo, ci è costata pure una bella multa perché non affrancata (che non diventi un'abitudine!), e per tanto non ci resta che mandare le nostre personali maledizioni all'ignoto che ce l'ha spedita; la seconda è invece del buon Meca 93 che ci ha deliziato con la particolare merce da macelleria raffigurata nella foto...

L'ESTATE STA FINENDO...

... La Posta invece mai! E meno male, perché questo testimonia tutto l'affetto che provate per la rivista (e la cosa non può che farci piacere), e speriamo davvero che il nostro incarico come postaioli non vi abbia scombussolati più di tanto (ragazzi, è pur sempre la prima Posta vera e propria che facciamo, un po' di umana comprensione). Comunque fatto sta che per questo mese è giunta l'ora di accomiatarci (si diceva così?), e finalmente anche per noi è giunto il momento di partire per le (meritate) vacanze, consci che come voi leggeremo il risultato di tanto digitare a settembre. Buon anno scolastico o buon lavoro a tutti, dunque. Se poi vi avanza un po' di tempo, cercate di risolvere il quiz musicale del mese (vediamo se ci arrivate): "Your problems are mustiness, Moving and tossing like a swine, your mind is a wilderness. Try to pull yourself together..."

Noi Bovas.

CARTOLINA DELL'ESTATE 1993

Come ogni anno si rinnova l'appuntamento con questo strampalato angolino, dove vengono citate le cartoline più fuori di testa inviateci dai lettori. E come sempre verrà pubblicato a ottobre, dato che questa Posta la stiamo scrivendo a luglio e quindi immaginare cosa ci arriverà in futuro non rientra nelle nostre umane facoltà di redattori. Buon divertimento!

CONCLUDENDO

Riprendendo il discorso da dove l'avevo lasciato alla fine del prologo introduttivo, credo che i nostri Paolone e Dave siano riusciti a mettere insieme un appuntamento ricco e interessante. In attesa di scoprire chi si occuperà della Posta il mese prossimo auguro a tutti una buona ripresa delle vostre attività scolastiche/lavorative e vi saluto anch'io con un indovinello musicale: "Paradise will shine like a moon tonight...".

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

CD-ROM

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE CD-ROM PER IL TUO PC

GAMES

CD GAME PACK II L. 119.000
Chessm. 2100, Life and Dead, Gin King, Bey. the Black Hole, Dama, Robot Tank, Backgamm., Puzzle Gall., B.Lee Lives.

COLLECTION GAME 1 L. 119.000
Megafortress, Das Boot, Aces.

COLLECTION GAME 2 L. 89.000
Nam, Prince of Persia.

7th GUEST L. 149.000

WHAT OF THE DEMON L. 69.000

LOOM L. 99.000

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN IN S. DIEGO ? L. 89.000

KING QUEST VI L. 119.000

STELLAR (7 GAMES) L. 89.000

SECRET WEAPON LUTWAFE L. 99.000

WING COMM.+SECR. MISSION L. 99.000

MANIAC MANSION 2 L. 149.000

BATTLE CHESS L. 89.000

GUNSHIP 2000 +scenari L. 109.000

F117A/F15-II +scenari L. 119.000

DESERT STORM L. 119.000

LEADERBOARD COLLECT. L. 119.000

CHESSMASTER 3000 L. 119.000

DON QUIXOTE L. 99.000

MANTIS FIGHTER L. 129.000

MARIO IS MISSING L. 119.000

JUKE-BOX (3 GIOCHI) L. 99.000

SHERLOCK HOLMES DET. L. 89.000

UTILITY

MOTHER EARTH II L. 79.000
Immagini di terra e natura. Windows

WORKS FOR WINDOWS L. 129.000
Word Process. per Wind. ora su CD

WORLD ATLAS WINDOWS L. 89.000
Un'atlante meraviglioso per il tuo Pc

WORLD ATLAS WINDOWS L. 79.000
Il Guinnes dei primati su CD!!!
Oltre 6000 records. Pictures + sound

WORLD VIEW L. 79.000
IImmagini spaziali, lunari con sonoro

WILD PIECES L. 69.000
Centinaia di foto/audio della terra

WORLD FACBOOK L. 99.000
Oltre 250 città. Mappe e Immagini!

PHOENIX SHAREWARE L. 49.000
Centinaia dei più utili titoli e popolary utilities, con UN-ZIP

PUBLISHER PARADISE L. 89.000
Immagini, clips, 550 CDR files, fonts, PCX, TIF, e molto di più!!!

BUSINESS MASTER L. 89.000
Un vero ufficio, con stampa etichette

EDUCAZIONALI

LANGUAGES of the WORLD L. 149.000
Traduttore multilingue

GREAT CITY of the WORLD 2 L. 99.000
Berlino,Roma,Chicago, New York ecc.

ARTHUR TEACH. TROUBLES L. 69.000
Educational inglese. 5-10 anni

TALKING SCHOOLHOUSE L. 69.000
5 educational per bambini. In inglese

Oltre 6000 records. Pictures + sound

ENCICLOP. GROLLERS 1.0 L. 189.000
21 vol. con fotocolors. Windows

BARNEYB GOES TO SPACE. L. 69.000
Centinaia di foto/audio della terra

DICTIONARY FOR CHILDREN L. 119.000
Dizionario inglese con pronuncia

NATIONAL GEOGRAPHIC M. L. 99.000
Foto,animazioni e sonoro di mammif.

TOOLWORKS REF. LIBRARY L. 49.000
Dizionario Westber, definizioni, altro

SOLAR SYSTEM OUR L. 99.000
Dazzing NASA foto, simulaz. guida/volo

ADULTS ONLY

MY PRIVATE COL. VOL. 2 L. 99.000
LE PIU BELLE RAGAZZE IN QUESTO CD SUPER!

ADULT PALATE VOL. 1 L.189.000
100 IMMAGINI RUBATE DALLE CAMERE DA LETTO DELLE BELLISSIME!!!

AFTER DARK TRILOGY L.159.000
90 MIN. PER IL FILM PIU SEXY (PER WINDOWS)

ADULT REFER LIBRARY L. 79.000
FANTASIE EROTICHE PER TUTTI I GUSTI IN QUESTO SPLENDIDO CD-ROM

ALL BEAUTIES L.149.000
600 MB DI IMMAGINI E MINI FILMS S-VGA

ANIMATED FANTASIES C L.119.000
COLLECTION DI ANIMAZIONI EROTICHE

ANIMATED FANTASIES I L.119.000
COLLECTION DI ANIMAZIONI EROTICHE (2°)

ASIAN LADIES L.119.000
IL TITOLO DICE TUTTO DA SÉ

BARE ASSET QTIME L.199.000
MODELLE IN SPIAGGIA, PISCINA E IN STUDIO

BUSTY BABES L. 69.000
675 MB DI IMMAGINI E SUONI PER SOUNDBLAS.

DIRTY TALK 1 L. 99.000
38 MINUTI DI FULL MOTION CON 4 RAGAZZE SEXI

ECSTASY HOT PICS L. 99.000
IMMAGINI MOLTO MA MOLTO... PICCANTI

EROTIC ENCOUNTERS L. 99.000
ANIMAZIONI E IMMAGINI PICCANTI

GLAMOUR GIRL 1943 L.149.000
SPLENDIDI NUDI DEGLI ANNI '40. IMM. E ANIM.

HOUSE OF DREAMS L.109.000
NELLA CASA DEI SOGNI CON SPLENDIDE PUPE

ISLAND GIRLS L. 59.000
DIRETTAMENTE DALLE SPIAGGE HAWAIANE UNA SUPER RACCOLTA DI SPLENDIDE TOP-GIRLS

LOCAL GIRLS L. 59.000
NUOTATRICI SU CD DALLE HAWAII

LOVELY LADIES 2 L.119.000
400 FOTO HI QUALITY PER CORELDR. E PAGEMAK.

MOVING FANTASIES L.129.000
BELLE RAGAZZE CHE FANNO TUTTO QUELLO CHE PUOI IMMAGINARE!!

PC PIX VOLUME 3 L.109.000
COLLEZ. IMMAGINI ALTA RISOLUZ. PER ADULTI

PHYSICAL THERAPY L. 49.000
FOTO E ANIMAZ. PER ADULTI. OLTRE 600 MB

PRIVATE PICTURE L.119.000
IMPERDIBILE CD PIENO DI IMMAGINI IN S-VGA

RIMFIRE PACIFIC L.139.000
MINI FILMS ADULT ONLY, SOLO PER WINDOWS

SECRETS L.199.000
ASHLYN VI SVELA I SUOI SEGRETI PIU RECONDITI

SEYMORE BUTTS L.199.000
SEGUILI NELLA LORO PIACEVOLE ESPLORAZIONE!!!

SMUTWARE L. 69.000
ANIMAZIONI, SLIDES, GRAFICA E SUONO INSIEME!

STORM II L. 79.000
UNA TEMPESTA DI RAGAZZE BELLISSIME CON ANIMAZIONE E SONORO!!!

STORM III L. 79.000
ANCORA BELLISSIME RAGAZZE TUTTE PER TE!

THINGS CHANGE 1ST L.149.000
...E LA TUA PRIMA VOLTA E STATA COSI?

VOLCANO L. 99.000
IMMAGINI CHE PUOI UTILIZZARE CON CORELDRAW

WOMEN OF VENUS L. 79.000
OLTRE 400 FOTO DALLA COLLEZIONE VENUS

MOVING FANTASIES L.139.000
LE FANTASIE EROTICHE IN MOVIMENTO SUL PC

BANGKOK L.139.000
STRABILIANTI GIRLS ASIATICHE, SUPERLATIVO!!!

EROTICAFE L.249.000
ALTA QUAL. IN CARICAM. VELOCE. RAGAZZE NUDE

SWINWARE 1993 L. 79.000
COLLEZIONE DI COSTUMI INDOSSATI DA MODELLE

GIFFY GOLD L. 99.000
1.000 IMMAGINI IN VGA E SVGA DELLE RAGAZZE DI SAN DIEGO

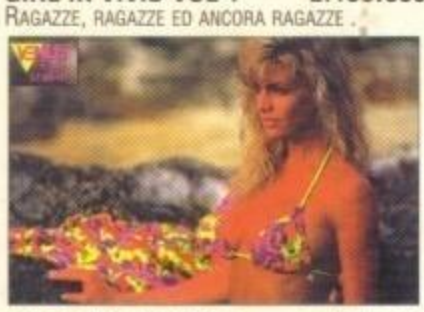
101 SEX POSITION 1 L.149.000
50 POSIZIONI DESCRITTE. VIETATISSIMO!!

101 SEX POSITION 2 L.149.000
ALTRE 50 POSIZIONI DIMOSTRATE. GRAFICA SUPER

KAMASUTRA CD L.149.000
LA FAMOSA ARTE N QUESTO CD. ALL POSITION!!!

BEST OF VIVID L.149.000
LE PIU BELLE IMMAGINI, RAGAZZE COMPRESE

GIRL IN VIVID VOL 1 L.139.000
RAGAZZE, RAGAZZE ED ANCORA RAGAZZE .



GIRL IN VIVID VOL 2 L.139.000
UN'ALTRA STUPENDA RACCOLTA DI IMMAGINI

ADULT MOVIE ALMANAC L.289.000
UN ARCHIVIO DI OLTRE 750 FILM, 250 STAR, 1000 IMMAGINI, INTERATTIVO

NIGHT TRIPS L.179.000
UN VERO E PROPRIO FILM SPETTACOLARE.

PHOTO GALLERY CD L.179.000
MAREA DI IMMAGINI CON RAGAZZE SPLENDIDE

HIDDEN OBSESSIONS L.179.000
UN FILM. STAR: JASMINE LIND, REGISTA: BLAKE P.S. IL COSTUMISTA NON C'E...

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

MENZIONA LA RIVISTA TGM AL MOMENTO DELL'ACQUISTO, RICEVERAI UN SIMPATICO OMAGGIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA - PC

UN GIOCO DI CALCIO DAVVERO ENTUSIASMANTE...

Rotee 2!

UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI REALISMO ED AZIONE!

- REPLAY, IN QUALSIASI MOMENTO, DELLE AZIONI DI GIOCO.
- DOPPIA PROSPETTIVA: POSSIBILTÀ DI SELEZIONARE L' INQUADRATURA DALL' ALTO O LATERALMENTE IN QUALSIASI FASE DEL GIOCO.
- PRECISIONE NEI PASSAGGI FRA I GIOCATORI GRAZIE AGLI INDICATORI DI DIREZIONE.
- TOCCO DI PRIMA...
- SUL CAMPO LE 18 SQUADRE DI SERIE A.
- SELEZIONE DELLE TATTICHE E POSSIBILITÀ DI CREARNE DELLE PROPRIE.
- SVARIATI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.
- VARIABILITÀ DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

IL TUTTO
ALL' INSEGNA
DI UN' INCREDIBILE VELOCITÀ
E DI UNA GIOCABILITÀ
DA TELECRONACA TV

IN OMAGGIO
IL VOLUMETTO
SULLA STORIA
DEL CAMPIONATO
ITALIANO DI CALCIO
DAL 1898 A OGGI

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/